

Meistverkauftes Playstation-Magazin Deutschlands

play5

WWW.PLAYFÜNF.DE

02.2022 / Ausgabe 178 / € 7,99



CHORUS

AUSSERDEM AUF DER HEFT-DVD:

Elden Ring, Battlefield 2042, Jurassic World: Evolution 2, GTA: The Trilogy, Landwirtschafts-Simulator 22 u. v. m.



Deutschland € 7,99
Österreich € 8,90; Schweiz sfr 13,80
Benelux € 9,40; Italien, Spanien € 10,20



DIE HITS 2022

God of War: Ragnarök, Horizon: Forbidden West,
Gotham Knights, A Plague Tale: Requiem
— alle Hits des Jahres 2022! **ab S. 12**

Große Vorschau!

ELEX 2

Wir haben das nächste RPG der Gothic-
Macher stundenlang gespielt! **ab S. 18**



VOLL ABRÄUMEN!

JETZT PLAY⁵

TESTEN

**ÜBER
50%
SPAREN** **NUR
19,00
EUR!**

**3x
PRINT**

**3x
DIGITAL**

**3
MONATE
WERBEFREI**

- **3 PRINT-AUSGABEN**
DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN GRATIS**
- **3 MONATE WERBEFREI**
AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- **INKLUSIVE ZUGRIFF AUF**
FRÜHERE DIGITAL-AUSGABEN
- **PLUS ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.PLAYFÜNF.DE/PROBEABO

PLAY⁵-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEIN RISIKO, DA
JEDERZEIT KÜNDBAR
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KEINE AUSGABE VERPASSEN



Hallo 2022, ciao 2021!

Ein Jahr geht, ein neues kommt. Und wir schauen schon mal, was 2022 noch so alles mit sich bringt.

Frohes, neues Jahr! 2021 ist (endlich!?) vorbei, 2022 ist (endlich!?) da, hinter euch liegen hoffentlich geruhsame Weihnachtsfeiertage und ein feucht-fröhliches, wunderbar böllerfreies Silvester. Auch wir in der Redaktion feiern natürlich wie gewohnt den Jahreswechsel auf verschiedene Arten. So darf jedes Jahr ein anderer Redakteur einen Brauch aus seiner Heimat vorführen und uns das Fest in seiner Kultur näherbringen. Es war allerdings etwas gewöhnungsbedürftig, dass Lukas erst eine Ziege opferte und wir dann dem Berggott Gipflkaschperl huldigten, aber gut – er war halt in diesem Jahr dran. Viel wichtiger: Auch im Heft lassen wir zum einen das vergangene – relativ unspektakuläre – Spielejahr Revue passieren und küren in unserem Rückblick-Special die besten und enttäuschendsten Spiele des Jahres. Zum anderen blicken wir natürlich auch wieder voraus und stellen euch in unserer Hit-Vorschau die aussichtsreichsten Kandidaten in den kommenden zwölf

Monaten vor – natürlich ohne die Gewähr, dass sich hier der ein oder andere Titel nicht noch nach 2023 verabschiedet. Zwei Titel der ersten Jahreshälfte – Elex 2 und Grid Legends – begutachteten wir zudem wieder ausführlich und schildern euch unsere ersten, tiefer gehenden Eindrücke. Bei den Tests widmen wir uns mit u. a. Chorus, Solar Ash oder Asterix & Obelix: Slap them All! den letzten, interessanten Spielen von 2021. Und im Februar geht es ja dann schon wieder mit den ersten Blockbustern los – wir freuen uns!

Viel Spaß mit dieser Ausgabe der play⁵ wünschen euch

Sascha & das play⁵-Team

Die anderen – für die Leser unter unseren Lesern!



PC Games

Ausgabe 01/22

Wie in der letzten Ausgabe der play duellieren sich auch in der PC Games die Shooter. Nur haben PC-Zocker halt noch zusätzlich Halo Infinite. Und Forza Horizon 5 (im Test). Schon ein bisschen fies.



N-ZONE

Ausgabe 01/22

Für die Switch erschien kürzlich noch mal ein Pokémon-Doppelpack, logisch, dass die N-ZONE-Kollegen dem Taschenmonster-Hit die Titelstory widmen.



PCG MMORE

Ausgabe 01/22

Für Shadowlands wurde kürzlich Patch 9.2 angekündigt – in der MMORE lest ihr alles, was ihr über das Finale des Add-ons wissen müsst. Und natürlich auch zu WoW Classic.

Inhalt 02|2022



Start

Editorial	03
Inhalt	04
Aktuelles	06
Das Spielosophische Quartett	10

Vorschau

Die Hits 2022	12
Elex 2	18
Grid Legends	22
WWE 2K22	26
Monark	28
Dynasty Warriors 9:Empires	30

Test

Das Team	32
Chorus	34
Disciples: Liberation	38
Solar Ash	42
Asterix & Obelix: Slap Them All!	46

Death's Door	50
Landwirtschafts-Simulator 22	54
The Riftbreaker	58
Crysis Remastered Trilogy	62
A Short Hike	64
Demon Slayer: The Hinokami Chronicles	66
Super Monkey Ball: Banana Mania	68
Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers	70
Let's Sing 2022	72
Best of Playstation	74

Magazin

Jahresrückblick 2021	78
20 Jahre Grand Theft Auto 3	84
Faszination Landwirtschafts-Simulator	90
Multimedia	94

Finale

Ausblick/Impressum	98
--------------------	----

Test 54

Der Simulations-Spiele haben eine riesige Community. In unserem Test erfahrt ihr, was den Fans im Landwirtschafts-Simulator 22 geboten wird.

Landwirtschafts-Simulator 22 ▲



Elex 2 führt den Weg seines Vorgängers, in einer postapokalyptischen Welt weiter. Wir konnten den Titel bereits anspielen und verraten, was euch erwartet.

▲ Elex 2

Vorschau
18



In der höllischen Welt von Monark zieht man gegen allerlei Dämonen und Monster in den Kampf. Einen Überblick über die Story erhaltet ihr in unserer Vorschau.

▲ Monark

Vorschau
28



In der Crysis Remastered Trilogy wurden die drei Hauptspiele grafisch aufpoliert. Ob alles gut funktioniert hat, erfahrt ihr in unserem Test.

▲ Crysis Remastered Trilogy

Test
62

DVD-Inhalt

VIDEOS:

SEITE 1: SD

(Labelseite)

VORSCHAU

Elden Ring

TEST

Asterix & Obelix: Slap Them All!

Battlefield 2042

Chorus

Grand Theft Auto: The Trilogy

– The Definitive Edition

Jurassic World: Evolution 2

Landwirtschafts-Simulator 22

MEINUNG

Elden Ring – Warum die offene Spielwelt so gut funktioniert!

GTA Trilogy, Cyberpunk und Co.

– Wir müssen Publishern misstrauen

SPECIAL

Elden Ring – Das waren die Bosse im Network Test!

Faszination Landwirtschafts-Simulator

– Von E-Sport-Liga, Moddingkultur & Fanfesten

Grand Theft Auto: The Trilogy

– The Definitive Edition - Original vs. Remaster

SEITE 2: HD

VORSCHAU

Elden Ring

TEST

Battlefield 2042

Chorus

Grand Theft Auto: The Trilogy

– The Definitive Edition

Jurassic World: Evolution 2

EXTRAS:

ARTIKEL

play⁵-DVD-Cover 02/2022

BILDER

play⁵-Magazin 01/2022

RETRO-VIDEOS

play-Podcast #015



Wenn beim Abspielen der DVD Probleme auftreten sollten, versucht es erst auf einem anderen Gerät (PS3/PS4/PC) und/oder schickt uns eine Mail an playfuenf-redaktion@computec.de!

Aktuelles

Meldungen, Nachrichten und Insider-Informationen aus der Welt der Spiele – hin und wieder natürlich gewürzt mit ein wenig albernem play⁵-Humor.

The Matrix Awakens

Tech-Demo der Unreal Engine 5 für PS5 und Xbox Series X/S veröffentlicht.

TECH-DEMO | Keanu Reeves und Carrie-Anne Moss haben im Rahmen der Game Awards den Start von The Matrix Awakens bekannt gegeben. Kurze Zeit vorher haben Warner Bros. und Epic Games bereits mit einem Teaser auf das Projekt, das mit der neuen Unreal Engine 5 entwickelt wurde, aufmerksam gemacht. Und nun steht die Tech-Demo für PS5 und Xbox Series X/S kostenlos für alle zur Verfügung. Das erste Feedback der Spieler fällt durchweg positiv aus. Epic Games zeigt mit The Matrix Awakens, was mit der Leistung der Konsolen von Sony und Microsoft in Verbindung mit

der Unreal Engine 5 möglich ist. Bislang erscheint der Großteil der Spiele noch für die alte und neue Generation. Daran dürfte sicherlich auch die derzeit mangelnde Verfügbarkeit von PS5 und Xbox Series X schuld sein. Schon in naher Zukunft wird sich das aber vermutlich ändern. Mittlerweile dürfen sich Fans mit Matrix Resurrections auch über den vierten Kinofilm der Reihe freuen. Seit dem 23. Dezember 2021 kann der Film in Deutschland angesehen werden. Mit einer Länge von 148 Minuten fällt Matrix Resurrections zudem länger als seine Vorgänger aus.

DOMINIK ZWINGMANN



Faceplates und neue DualSense-Farben

Kunterbunte Faceplates für PS5 sowie farblich passende DualSense Farben erscheinen bald.

HARDWARE | Sony kündigte mittlerweile offizielle Faceplates für die PS5 an. Erste Farben werden schon im Januar 2022 erhältlich sein. Gleichzeitig wird auch die Farbauswahl des DualSense-Controllers um zusätzliche Optionen erweitert. Für den Launch am 21. Januar 2022 hat Sony die Modelle „Midnight Black“ und „Cosmic Red“ bestätigt, die zunächst exklusiv im PlayStation Direct Store zur Verfügung stehen werden. Ab dem 18. Februar 2022 folgen dann weitere Händler. Im Verlauf der ersten Jahreshälfte 2022 kommen zudem noch die Farben „Nova Pink“, „Galactic Purple“ und „Starlight Blue“ hinzu. Wenn ihr euch für den Kauf einer PS5-Faceplate entscheidet, müsst ihr

lediglich das Original-Cover der PS5 mit wenigen leichten Handgriffen entfernen und die neue Farbe anklipsen. Im Internet findet ihr dazu zahlreiche Tutorials. Auch den Faceplates dürfte dann eine Anleitung beiliegen. Sony möchte bei den PS5-Konsolen-Covers und den DualSense-Controllern offenbar die exakt identischen Farben anbieten. Nachdem „Midnight Black“ und „Cosmic Red“ für den Controller bereits erhältlich sind, kommen die Farben „Galactic Purple“, „Starlight Blue“ und „Nova Pink“ am 14. Januar 2022 nach. Ersteres wird vorerst exklusiv bei PlayStation Direct erhältlich sein. Am 11. Februar 2022 folgt der Release bei weiteren Händlern.

DOMINIK ZWINGMANN

TIPPFEHLER

„Der Lauch der Playstation 5“ sowie „Grind Legends“

Diesen Monat hat niemand was Lustiges gesagt, daher die besten Tippfehler, die wie gerade noch entdeckt haben.

BUDDY UND TERENCE LASSEN ES KRACHEN!

Die Spielfilm-Highlights im Januar

Ausgelassene Komödien, packende Thriller, rasante Martial-Arts, berühmte Filmhits, beliebte Spielfilm-Reihen sowie bekannte und unbekannte Filmperlen aus Hollywood – dafür steht NITRO.WOOD!

Der komplette Januar bei NITRO.WOOD ist wie im letzten Jahr ein einziges, großes Bud Spencer- und Terence Hill-Festival. Fans der italienischen Kultschauspieler dürfen sich diesen unterhaltsamen Filmmarathon unmöglich entgehen lassen. Am 4. und 5. Januar geht es los mit Vier Fäuste

gegen Rio und Freibeuter der Meere, bei denen Buddy und Terence Euch als schlagkräftiges Duo allerlei Abenteuer erleben. Danach macht Bud Spencer im Solo-Modus weiter. Und zwar gleich viermal als schlagkräftiger und unbestechlicher Kommissar Rizzo in den Streifen der kultigen Plattfuß-Reihe. Während im ersten Teil noch die süditalienische Hafenstadt Neapel der Schauplatz der Action ist, verspricht es das Kraftpaket in den Fortsetzungen an weitaus exotischere Orte. Plattfuß erlebt hier Abenteuer in Hong Kong, Ägypten und sogar an in Südafrika. Wie bei

Bud-Spencer-Streifen üblich, gibt es jede Menge flapsige Sprüche und noch mehr Backpfeifen für die Fieslinge. Unterstützt wird Bud Spencer in den Plattfuß-Filmen von Enzo Cannavale, der als Rizzos Assistent Caputo auftritt. Wir wünschen euch viel Spaß mit diesen Klassikern, die in all den Jahren nichts von ihrem Charme eingebüßt haben!

NITRO.WOOD



VIER FÄUSTE GEGEN RIO

Dienstag, 04.01.2022, 20:15 Uhr

Zwei milliarden schweren Brasilianer heuern schlagkräftige Doppelgänger an, die ihnen den Rücken freihalten sollen.



FREIBEUTER DER MEERE

Mittwoch, 05.01.2022, 20:15 Uhr

Pirat Scull und sein Rivale Blacky haben es auf das Gold des Vizekönigs abgesehen. Doch Blacky treibt ein falsches Spiel.



SIE NANNTEN IHN PLATTFUSS

Dienstag, 11.01.2022, 20:15 Uhr

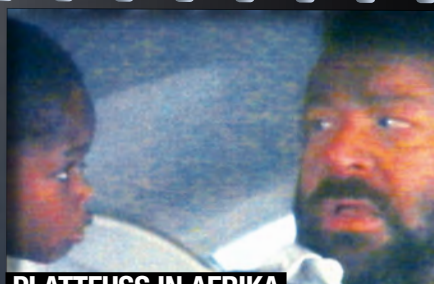
Kommissar Rizzo erfährt, dass Rauschgift-händler Neapel mit Drogen überfluten und dass sein Boss in der Sache mit drinhängt.



PLATTFUSS IN HONG KONG

Mittwoch, 12.01.2022, 20:15 Uhr

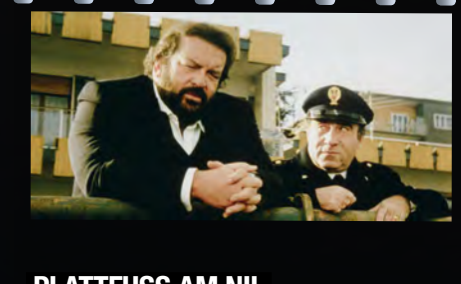
Der schlagkräftige italienische Kommissar Rizzo fliegt nach Fernost, um einen Rauschgift-ring aufzulegen zu lassen.



PLATTFUSS IN AFRIKA

Dienstag, 18.01.2022, 20:15 Uhr

Kommissar Rizzo erhält einen Hinweis, der ihn nach Johannesburg führt. Dort legt er sich mit Diamantenschmugglern an.



PLATTFUSS AM NIL

Mittwoch, 19.01.2022, 20:15 Uhr

„Plattfuß“ Rizzo rettet in Ägypten einen verrückten Wissenschaftler vor einem international gesuchten Schurken.

Sony kauft Valkyrie

Vorbild Microsoft? Sony ist weiter auf Einkaufstour und kauft nächstes Entwicklerstudio.

ENTWICKLER | Seit Neuestem darf sich Valkyrie Entertainment zur Sony-Familie dazuzählen. Das Studio war unterstützend an Titeln wie God of War, League of Legends oder Halo Infinite mitbeteiligt. Valkyrie Entertainment ist für die Bereitstellung von Inhalten und Co-Entwicklungsdienstleistungen für mehrere hochgelobte Spiele bekannt. Es ist das fünfte Studio, das dieses Jahr zu den PlayStation Studios dazu stößt. Damit sind jetzt schon 17 Studios unter Sonys Flagge vereint. In einer Pressemitteilung äußerte sich PlayStation-Studio Chef Hermen Hulst zum neuen Zuwachs der PlayStation-Familie: „Valkyrie Entertainment ist ein äußerst anpassungsfähiges und angesehenes Studio, das qualitativ hochwertige Arbeiten auf einer Reihe von Plattformen von der Konsole bis zum

PC und einer Vielzahl von Stilen produziert hat. Die vielfältigen Fähigkeiten von Valkyrie werden von jedem Team der PlayStation Studios begrüßt, da wir uns weiterhin darauf konzentrieren, außergewöhnliche Spielerlebnisse zu liefern.“ Auf Twitter ließ Hulst weiterhin verlauten, dass Valkyrie „einen unschätzbaren Beitrag zu wichtigen PlayStation-Marken leisten wird“. Nach der Übernahme soll das Tagesgeschäft weiterhin vom derzeitigen Management-Team von Valkyrie Entertainment geführt werden. Die Bedingungen für die Transaktion oder die Übernahmekosten wurden bisher nicht bekannt gegeben. Seit 2002 hat Valkyrie an über 100 Titeln mitgewirkt. Derzeit soll das Studio zusammen mit Sony Santa Monica Studio an God of War: Ragnarök arbeiten.

DINA MANEVICH



SONY

Sony wegen Diskriminierung verklagt

Ähnlich wie bei Activision Blizzard wird Sony wegen Diskriminierung von Frauen verklagt.

BRANCHE | Emma Majo, ehemalige IT-Sicherheitsanalystin bei Sony, behauptet in einer Klage, sie sei aufgrund ihres Geschlechts diskriminiert und zu Unrecht gekündigt worden, nachdem sie sich über die Diskriminierung von Frauen bei dem Spiele-Giganten geäußert hatte. In der Klage heißt es weiterhin, dass sie von einem Manager ignoriert wurde, der nur auf Männer einging und dass sie bei Beförderungen übergangen worden sei. Laut Majo „diskriminiert Sony weibliche Angestellte und solche, die sich als weiblich identifizieren“ bei der Vergütung und Beförderung und „unterwirft sie einer von Männern dominier-

ten Arbeitskultur“. Sie sieht darin einen Verstoß gegen das US-Gesetz über gleiche Bezahlung (Equal Pay Act). Weiterhin hat Emma Majo eine gerichtliche Genehmigung beantragt, ihre Klage zu einer Sammelklage im Namen aller Frauen auszuweiten, die in den letzten Jahren für PlayStation gearbeitet haben. Sony PlayStation äußerte sich bisher nicht zu den Anschuldigungen. Währenddessen weist Majo in der Anklage darauf hin, dass Sony behauptet, sie sei wegen der Schließung einer internen Abteilung entlassen worden, obwohl sie nach eigenen Angaben nicht zu dieser Abteilung gehörte.

DINA MANEVICH

Die wichtigsten Titel der nächsten drei Monate

Tom Clancy's Rainbow Six: Extraction

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Hersteller: Ubisoft
Termin: 20. Januar 2022

Uncharted: Legacy of Thieves Coll.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Naughty Dog
Hersteller: Sony
Termin: 28. Januar 2022

Life is Strange: Remastered Collection

Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod / Deck Nine
Hersteller: Square Enix
Termin: 01. Februar 2022

Dying Light 2: Stay Human

Genre: Action
Entwickler: Techland
Hersteller: Techland
Termin: 04. Februar 2022

Horizon: Forbidden West

Genre: Action-RPG
Entwickler: Guerrilla Games
Hersteller: Sony
Termin: 18. Februar 2022

Destiny 2: The Witch Queen

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Bungie
Hersteller: Bungie
Termin: 22. Februar 2022

Elden Ring

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: From Software
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 25. Februar 2022

Grid Legends

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: From Software
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 25. Februar 2022

Elex 2

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 01. März 2022

Babylon's Fall

Genre: Action-RPG
Entwickler: Platinum Games
Hersteller: Square Enix
Termin: 03. März 2022

Gran Turismo Sport

Genre: Rennspiel
Entwickler: Polyphony Digital
Hersteller: Sony
Termin: 04. März 2022

Tiny Tina's Wonderlands

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox
Hersteller: 2K Games
Termin: 25. März 2022

HOL DIR JETZT DAS NEUE SONDERHEFT

ENDWALKER™

FINAL FANTASY XIV
ONLINE

FFXIV: ENDWALKER
JETZT ERHÄLTlich!



AUF 100 SEITEN:

- Tipps für Einsteiger und Fortgeschrittene
- Das bringt die neue Erweiterung Endwalker
- Alles, was FFXIV zu einem einzigartigen Online-Rollenspiel macht

GRATIS!

Wertvolle Codes im Heft!



+
RIESEN-POSTER MIT
ZWEI TOLLEN MOTIVEN

SPIEL Philosophische Das Quartett

Vier play⁵-Mitarbeiter äußern sich kritisch und subjektiv zu einem Thema aus der Welt der Videospiele. Diesmal geht es um unseren Ausblick auf 2022 und auf welche (Playstation-)Spiele wir uns freuen.

Spielanleitung

Diese Seite entsteht nach folgenden knallharten Regeln:
Vier Redakteure ziehen aus einer nicht notariell beglaubigten Lostrommel je eine Nummer von 1 bis 4. Derjenige, der die 1 zieht, entscheidet sich für ein spannendes Thema und schreibt seine Meinung dazu. Die anderen drei greifen das Thema auf und antworten in der gezogenen Reihenfolge!

II/1 Sascha Lohmüller D 



Modell	Redaktionsleiter
Typ	Kriegsgott
Leistung in PS (play ⁵ -Stärke)	185,388
Von 0 auf 100 Zeichen in	69 Sekunden
Extras	Schalke-Vizemeister-Schal
Baujahr	1981

1. Sascha Lohmüller 3. Katharina Pache
2. Lukas Schmid 4. Stefan Wilhelm

II/2 Lukas Schmid A 



Modell	Leitender Redakteur Online
Typ	Wienerle
Leistung in PS (play ⁵ -Stärke)	47,11
Von 0 auf 100 Zeichen in	Null Komma nix
Extras	Zwei kleine Mozartkugeln
Baujahr	1988

1. Sascha Lohmüller 3. Katharina Pache
2. Lukas Schmid 4. Stefan Wilhelm

II/3 Katharina Pache D 



Modell	Redaktionsleiterin
Typ	Katzenlady
Leistung in PS (play ⁵ -Stärke)	85
Von 0 auf 100 Zeichen in	66,6 Sekunden
Extras	Zweites X-Chromosom
Baujahr	1987

1. Sascha Lohmüller 3. Katharina Pache
2. Lukas Schmid 4. Stefan Wilhelm

II/4 Stefan Wilhelm D 



Modell	Volontär
Typ	Brummbär
Leistung in PS (play ⁵ -Stärke)	3,333
Von 0 auf 100 Zeichen in	10 Minuten
Extras	Stimmverzerrer
Baujahr	1996

1. Sascha Lohmüller 3. Katharina Pache
2. Lukas Schmid 4. Stefan Wilhelm

SASCHA:

Liebe Mitbürgerinnen und Mitbürger, liebe Kolleginnen und Kollegen, Lukas – das Jahr 2021 liegt hinter uns. Beziehungsweise: Wird hinter uns gelegen haben hätten sein, wenn die Leute unser Gefasel hier lesen. Passend zu Rückblick und Ausblick in dieser Ausgabe daher meine Frage an euch: Was erwartet ihr vom kommenden Jahr und was erhofft ihr euch? Ich persönlich hoffe ja erst einmal, dass endlich jeder eine PS5 kaufen kann, der das auch möchte. Denn so langsam kann man der Marktsituation ja nicht mal mehr sarkastisch begegnen. Ansonsten zählen tatsächlich mal zwei reine Playstation-Titel zu meinen Most Wanted's für 2022 – als bekannter „Auch-PC-Zocker“ ist das schon eher eine Rarität. Aber: An Horizon: Forbidden West und God of War: Ragnarök müssen sich im nächsten Jahr für mich persönlich erstmal alle Titel messen lassen. Abseits davon: Destiny 2: Witch Queen wird sicher klasse und auf Dead Space bin ich – so es denn kommt – gespannt. Und ihr so?

LUKAS:

En contraire, Lohmüller! Ich wünsche mir NICHT, dass die Leute die PS5 endlich in Massen kaufen können, wie soll ich mich sonst besonders fühlen? **nippt an seinem 150 Jahre alten Whiskey und lässt sich auf einem exklusiv mit dem Fell ausgestorbener Tierarten überzogenen Sofa nieder** Abseits davon: Worauf ich mich mehr als alles andere auf der PS5 freue, ist Spider-Man 2, da das erst 2023 erscheint, ist das Jahr eh schon mal im Eimer. Sonst auf jeden Fall God of War: Ragnarök. Ich habe die alten Serienteile nie gespielt, den Soft-Reboot aber sehr geliebt, mal vom unfassbar beschauerten Endgame abgesehen. Horizon 2 auch klasse, klar, sonst bin ich zum Beispiel noch sehr auf Hogwarts Legacy gespannt, und ob Suicide Squad und Gotham Knights so schlecht werden, wie ich befürchte. Auf Nicht-Sony-Seite freue ich mich wahnsinnig auf Zelda: Breath of the Wild 2, auch, wenn die hoffnungslos veraltete Switch-Technik schon etwas in den Augen schmerzt.

KATHARINA:

Ziemlich offensichtliche Wahl: Elden Ring, Dead Space, Hogwarts Legacy – Letzteres aber nur vorsichtig vorfreudig, man weiß ja nicht wirklich, was draus wird. Was wohl ziemlich sicher taugt: Hollow Knight: Silk Song! Allerdings schreibe ich diese Zeilen einen Tag vor der Indie Direct von Nintendo, kann also sein, dass da neue Szenen präsentiert werden, die meinen guten Eindruck zerstören. Halte ich aber für unwahrscheinlich. Vor gefühlt fünf Jahren habe ich Silk Song sogar mal bei einem Event spielen können. Das waren noch Zeiten! Irgendwo hinfahren und vorab Spiele ausprobieren! Gibt es ja heute gar nicht mehr. Genauso wie Events an sich, ausgenommen digitale Veranstaltungen und Streams. Irgendwie ein bisschen schade. Hatte schon lange keinen Ein-Tages-Trip nach London mehr, bei dem ich auf dem Rückweg im Stau stecke, den letzten Flug verpasse und dann am Flughafen im Costa Coffee übernachten muss.

STEFAN:

Elden Ring wird mich (hoffentlich) die erste Jahreshälfte über beschäftigen, Destiny 2: The Witch Queen wohl auch. Vor der Erweiterung werde ich mich nach langer Abstinenz aber erst einmal durch dieses absolute Chaos an bisherigen Inhalten ballern, bevor sie verschwinden. FOMO und so. Eigentlich hätte ich hier gerne auch noch Babylon's Fall aufgelistet, aber da bin ich mittlerweile nur noch gespannt, wie schlimm es wird. Apropos schlimm: Als Freund der gepflegten Grundsatzdiskussion interessiert mich auch Six Days in Fallujah – also weniger das Spiel, sondern eher, was drumherum passiert! Hollow Knight Silk Song wäre sehr fein, aber das glaube ich erst, wenn's in der Download-Schlange liegt. Auf der Hardware-Seite erwarte ich mir von 2022 nicht viel, bei Sony sowieso nicht. Spannend finde ich da den womöglich kommenden Sony-Game-Pass, vor allem, wenn er auf Abwärtskompatibilität zur PS3 setzt. Aber bitte nicht nur per Streaming.

UNSTRESSSIGER GEHT'S NICHT!



**PLAY⁵-ABO?
DESWEGEN!**

- COOLE PRÄMIEN
- MEGA PREISVORTEILE
- KOSTENLOSE
ZUSTELLUNG PER POST
- PÜNKTLICH & AKTUELL
- KEINE AUSGABE
VERPASSEN

SHOP.PLAYFÜNF.DE

Hit-Vorschau 2022

Das neue Jahr bringt viele heißersehnte Fortsetzungen, aber auch viele vielversprechende Spiele, die bisher unter dem Radar flogen. Wir stellen euch alle Hits vor!

NEUJAHRSANSPRACHE | Frohes neues Jahr! Es sei denn ihr seid fleißiger Abonnent und habt einen voreiligen Postboten. Dann: Guten Rutsch! So oder so lässt sich aber sagen, dass 2022 da ist. Deshalb das Wichtigste vorneweg: Wir wünschen euch für das neue Jahr alles Gute, viel Gesundheit und dass ihr auch endlich eine Playstation 5 ab-

bekommt. Denn für die und auch die kleine Schwester PS4 erscheinen im nächsten Jahr natürlich wieder jede Menge potenzielle Highlights, die wir euch auf den folgenden Seiten vorstellen wollen. Dabei erheben wir natürlich keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit, denn würden wir jeden Indie-Titel und Japan-Nischentitel hier aufzählen, wären wir 2023 noch

nicht fertig. Ein paar Titel lassen wir auch bewusst weg, denn die Wahrscheinlichkeit, dass wir bereits 2022 damit beglückt werden, ist dann doch eher gering, wenn nicht gar gen Null tendierend. Dazu zählen etwa Marvel's Spider-Man 2, Marvel's Wolverine oder das Remake von Knights of the Old Republic. Oder gar noch völlig in der Ferne liegende

Titel wie The Elder Scrolls 6. Und zu guter Letzt: Auch (beinahe) jährliche Serien fehlen in unserer Aufzählung, einfach, weil es noch nichts dazu zu berichten gibt. Doch natürlich wird es auch 2022 ein neues FIFA geben, vielleicht ein neues Call of Duty, vielleicht ein neues Assassin's Creed. Aber darüber reden wir dann halt ein andermal ...

SASCHA LOHMÜLLER

Uncharted: Legacy of Thieves Coll.

Die Uncharted-Teile gehören mit zum besten, was der Playstation-Kosmos bislang hervorgebracht hat. Ob wir hier jemals einen neuen Teil zu Gesicht bekommen, steht aber natürlich noch in den Sternen. Immerhin startet aber zum einen in diesem Jahr endlich der lang herbeigesehnte und gefühlt achtmal über den Haufen geworfene Uncharted-Kinofilm, zum anderen können PS5-Besitzer Ende Januar die letzten beiden Spiele der Reihe in remasterter Form erneut genießen. In der Legacy of Thieves Collection finden sich nämlich aufgebüschte Versionen von Uncharted 4: A Thief's End und dem Spin-off Uncharted: The Lost Legacy. Beide Titel sind über jeden Zweifel erhaben, wer sie also noch nicht kennt, sollte sich den 28. Januar schon mal vormerken. Übrigens: Im Laufe des Jahres soll auch noch eine von Iron Galaxy umgesetzte PC-Version der Collection erscheinen.

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Action-Adventure **Entwickler:** Naughty Dog
Hersteller: Sony **Termin:** 28. Januar 2022

Dying Light 2: Stay Human

Viel Neues gibt es zu Dying Light 2 nicht zu berichten – wie auch, denn schließlich liefern wir euch in der letzten Ausgabe eine proppevolle Sechsen-Seiten-Story zur Zombie-Hatz. Dazu hatten wir die Entwickler Techland in Polen besucht und uns mehrere Stunden mit dem mehrmals verschobenen Action-Titel verbracht. Wie schon im hierzulande niemals erschienenen Vorgänger verschlägt es euch auch in Stay Human in eine Welt nach der Zombie-Apokalypse. Ihr klopft aber nicht nur Zombies die Birne weich, sondern erkundet auch eine große offene Welt. In der bewegt ihr euch durch Parkour-Skills fort, die ein wenig an Mirror's Edge erinnern, und sammelt nebenbei allerlei Crafting-Zeug ein, das ihr für neue Waffen und andere nützliche Items verarbeitet. Die Story mit ihren vielen Fraktionen lässt sich zudem auch mit bis zu drei Mitspielern im Koop erleben.

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Action **Entwickler:** Techland
Hersteller: Techland **Termin:** 04. Februar 2022

Horizon: Forbidden West

ACTION-ADVENTURE | Neben God of War: Ragnarök und – bei Motorsportfanatikern – Gran Turismo Sport ist der zweite Teil der Horizon-Reihe sicherlich das am meisten erwartete Spiel des Jahres. Erneut verkörpert ihr die junge Jägerin Aloy vom Stamm der Nora, die in einer postapokalyptischen, von Roboter-Sauriern bevölkerten Welt zu überleben versucht. Der zweite Teil führt euch, wie der Name vielleicht schon erahnen lässt, weiter nach Westen, in die ebenfalls namensgebenden verbotenen Lande. Unter anderem bereist ihr dabei das zerstörte San Francisco, das Yosemite Valley im gleichnamigen Nationalpark und weitere Gebiete im heutigen Kalifornien, Utah und Nevada. Neu dabei ist, dass ihr anders als im

ersten Teil eurem Entdeckerdrang auch unter Wasser nachgeht. Aloy hat in der Zwischenzeit nämlich tauchen gelernt – fleißig! Apropos fleißig: Ein neues, deutlich freieres Klettersystem wie etwa in Breath of the Wild soll auch an Bord sein – man darf gespannt sein. Passend dazu soll die Spielwelt größer ausfallen als noch im Vorgänger, für genug Explorationsraum ist also gesorgt. Auf den Game Awards gab es einen kurzen neuen Trailer zu sehen, der zwar nicht wirklich viel über die Spielwelt oder gar die Story verrät, aber dafür ein paar neue Robo-Leckerbissen bereithielt, darunter einen Robo-Pteranodon (oder sowas in der Art), einen Robo-Plesiosaurier (!) und ein riesige Robo-Kobra (!!!).

SASCHA LOHMÜLLER

Hersteller: Sony | **Entwickler:** Guerrilla Games | **Termin:** 18. Februar 2022



Auch gepanzerte Roboter-Mammuts mit Belagerungstürmen obendrauf gibt es jetzt. Falls ihr einen davon killt: Der zählt trotzdem nur als einer!

God of War: Ragnarök



Mund auf: Dr. med. Kratos McSparta benutzt bei der Karies-Vorsorgeuntersuchung eine handliche Axt.

ACTION | Ragnarök. Die Götterdämmerung. In der nordischen Mythologie das wortwörtliche Ende der Welt. Bei so einem Untertitel kann man sich natürlich gleich denken, welche Richtung die neue Story rund um den bärtigen und bartartigen Kratos einschlägt. Zumindest wird er Odin und Co. nicht zum Kaffeekränzchen besuchen. Viel mehr spielt Ragnarök drei Jahre nach den Ereignissen des untitellosen Vorgängers. Sohnemann Atreus ist jetzt ein Teenager, die Ereignisse des ersten Teils – die wir hier natürlich nicht spoilern – nagen immer noch an ihm. Das Duo zieht los, um das Mysterium um Ragnarök aufzudecken und schlussendlich die Götterdämmerung zu verhindern. Denn – bei aller Wut auf die Welt und die Göt-

ter, die sie formen – so ein Ende von allem ist ja dann doch eher ungemütlich. Dabei bereiten die beiden die „Neun Welten“ der nordischen Mythologie, darunter die Götterwelten Asgard und Vanaheim sowie das Zwergerreich Svartalheim, auf der Suche nach dem totegeglaubten Kriegsgott Tyr. Nicht sonderlich wohlgesonnen sind ihnen dabei unter anderem Thor und Freya – wobei sich das in der Reihe ja auch gerne mal im Laufe der Story ändert. Apoptos Story: Die soll mit Ragnarök dann auch abgeschlossen werden, der zweite Ausflug in die nordische Mythologie soll dann auch der letzte sein. Ob Kratos danach weiter um die Welt reist? Hoffen wir doch mal! Wir wünschen uns Ägypten.

SASCHA LOHMÜLLER

Hersteller: Sony | Entwickler: Sony Santa Monica | Termin: 2022

Gran Turismo 7

RENNSPIEL | Keine Playstation-Generation ohne neues Gran Turismo. Diese goldene Regel wird auch bei der Playstation 5 nicht gebrochen. Dass GT7 nicht pünktlich zum Release fertig wird, haben wir damals bei der Ankündigung ja schon gemutmaßt. Dass es knapp anderthalb Jahre dauert, ist allerdings schon etwas überraschend – nun soll es auf jeden Fall im März so weit sein. Und auf dem Papier klingt das, was Kazunori Yamauchi und seine Mannen von Polyphony Digital hier auf die Beine stellen, wie ein Best-of aus allen bisherigen Ablegern der Reihe. Es wird wieder eine große Singleplayer-Karriere geben – das Fehlen einer solchen war ja anfangs der größte Kritikpunkt am Vorgänger Gran Turismo Sport. Hinzu kommen

weitere klassische Features wie die Driving School, ein Shop für Tuning-Teile und Used Cars und auch einige Strecken und Fahrzeuge, die man aus den Vorgängern kennt. Obendrauf gibt es GT-Sport-Features wie Brand Central oder den Discover-Modus. Da dürfte wohl für jeden Geschmack etwas dabei sein. Auf technischer Seite freuen wir uns über die Rückkehr des dynamischen Wettersystems und des Tag-und-Nacht-Wechsels sowie neue Echtzeit-Raytracing-Effekte. Die PS5-Version profitiert zudem von neuen DualSense-Feedbackmöglichkeiten, HDR-Support, kürzeren Ladezeiten und soll zudem unter 4K jederzeit flüssig mit 60 FPS laufen. Ob der Titel hält, was er verspricht, wissen wir in drei Monaten.

SASCHA LOHMÜLLER

Hersteller: Sony | Entwickler: Polyphony Digital | Termin: 04. März 2022



Mehr als 400 Autos gibt es in GT7. Hoffentlich schaffen es die Entwickler, den angekündigten Release-Termin zu halten, damit wir endlich losdusen können.

kurz & knapp

Evil Dead: The Game

Die drei Evil-Dead-Filme (auf Deutsch: Tanz der Teufel) und die Netflix-Reihe Ash vs. Evil Dead sind nicht nur fantastische, abgedrehte Horror-Comedy-Unterhaltung, sondern auch mittlerweile hierzulande nicht mehr teilweise indiziert. Yay, Fortschritt! Im Februar erscheint nun eine Videospiel-Umsetzung des blutig-ironischen Zombie-Dämonen-Stoffes. Spielerisch dürfte uns hier in etwa das erwarten, was man aus Left4Dead oder Vermintide kennt. Allein oder mit bis zu drei Mitspielern stürzt ihr euch in Schlachten gegen allerlei Horrorkreaturen und folgt dabei einer seichten Story, einen Versus-Modus, bei dem ein Spieler einen Dämonen übernimmt, gibt es ebenfalls. Das sah in bisherigen Trailern ganz solide und vor allem sehr blutig aus. Highlight ist da wohl eher, dass Bruce Campbell ganzen vier unterschiedlichen Ash-Varianten im Spiel seine ikonische Stimme leiht.

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Action Entwickler: Saber Interactive
Hersteller: Boss Team Games Termin: Februar 2022



Saints Row

Im nächsten Sommer gibt es für Saints Row eine Frischzellenkur. Nach dem vierten Teil und dem Standalone-Add-on Gat Out Of Hell haben sich die Entwickler bei Volition nämlich entschlossen, bei der Reihe alles auf Null zu stellen. Doch keine Angst: Der für die Serie so typische Humor, der Saints Row zu einer (noch) anarchischen, leicht albernen Version von Grand Theft Auto machte, ist natürlich auch im Reboot wieder mit an Bord. Dasselbe gilt für die grundsätzliche Story-Prämisse: Ihr seid der Anführer der namensgebenden Verbrecher-Organisation und versucht, eine Metropole unter eure Kontrolle zu bringen. Diesmal verschlägt es auch ins fiktive Santo Ileso, unterteilt in neun Distrikte, die von drei anderen Gangs kontrolliert werden. Neu ist, dass ihr in eroberten Gebieten Läden eröffnen könnt, in deren Hinterzimmern ihr mit krummen Dingen eure Operationen finanziert – klingt lustig.

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Action Entwickler: Volition
Hersteller: Deep Silver Termin: 23. August 2022



Dead Space

Aus dem Weltall in das Weltall: Motive Games bleibt seiner Sci-Fi-Schiene auch mit dem dritten bzw. zweieinhalften Projekt ihrer jungen Studio-Geschichte treu. Nachdem man nämlich erst die Story-Kampagne zu Star Wars: Battlefront 2 beisteuerte und dann Star Wars: Squadrons in Eigenregie umsetzte, kümmert man sich nun um das Remake zum Horror-Klassiker Dead Space. Das schlägt vom Ton her natürlich in eine völlig andere Kerbe als das doch eher lockere Star Wars, doch will man sich eh eng an die wunderbare Vorlage halten. An der Story etwa soll sich exakt nichts ändern, auch Isaac Clarke ist wieder der Protagonist, erneut gesprochen von Gunner Wright. Vielmehr konzentrieren sich die Macher darauf, den Titel in die mittlerweile übernächste Generation zu hieven. Immerhin denkt man darüber nach, damals aus technischen Gründen herausgekürzte Inhalte wieder einzufügen.

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Survival-Horror/Action Entwickler: Motive Games
Hersteller: Electronic Arts Termin: 4. Quartal 2022



Ghostwire: Tokyo

Eigentlich sollte man ja meinen, dass man es mit Survival Horror zu tun bekommt, wenn Shinji Mikami hinter einem Spiel steht, schließlich hat der gute Mann nicht nur Resident Evil erfunden, sondern mit The Evil Within zuletzt wieder zwei enorm gruselige Spiele abgeliefert. Ghostwire: Tokyo soll aber trotz der Geister-Thematik vor allem ein kampfbasiertes Action-Adventure werden. Zur Story: Ein mysteriöser Nebel hat fast alle Bewohner von Tokyo verschluckt, stattdessen bevölkern nun Geister und Monster die Straßen. Als ein Überlebender entwickeln wir im Zuge dieser Invasion übernatürliche Kräfte und heizen damit den Eindringlingen ordentlich ein. Neben einer Art Zaubersprüche nutzen wir dazu auch fernöstliche Kampfsporttechniken. Hört sich auf dem Papier ganz nett an, erste Trailer waren aber eher enttäuschend – hier bleibt abzuwarten, wie sich das Ganze spielt.

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Action-Adventure Entwickler: Tango Gameworks
Hersteller: Bethesda Termin: 2022



kurz & knapp

Goodbye **Volcano High**

Das wohl skurrilste Spiel auf dieser Doppelseite kommt aus Kanada. Was überrascht, denn wenn man sich durchliest, worum es in Goodbye Volcano High geht und wie es sich spielt, hätte man wahrscheinlich Haus und Hof auf Japan gesetzt. Wie dem auch sei: In diesem narrativen Abenteuer – spielerisch wahrscheinlich irgendwo zwischen Telltale-Adventure und Visual Novel angesiedelt – verspricht es euch an die namensgebende Schule. Allerdings sind die Schüler

allesamt keine Menschen, sondern anthropomorphe Dinosaurier. Die haben dafür ganz menschliche Probleme und Ambitionen, wir können also jede Menge Schul-Drama und Coming-of-Age-Momente erwarten, während wir unsere Dino-Teenie-Clique durch das Schuljahr begleiten. Wenn wir allerdings nicht mindestens an einer Stelle als Fleischfresser andere Saurier oder Menschen mampfen, werden wir enttäuscht sein.

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Adventure
Hersteller: Sony

Entwickler: KO_OP
Termin: 2022



Steelrising

Ein Spiel, das während der Französischen Revolution 1789 in Paris spielt, ist ja sowieso schon eine Seltenheit und daher eine Erwähnung wert. Ein Spiel, das dieses historische Szenario zusätzlich aber noch mit futuristischen Elementen wie Robotern, einer Prise Fantasy und etwas Barock-Ästhetik anreichert, umso mehr. Rokokopunk? Wie dem auch sei: Auch der Hauptcharakter ist eine Maschine, die sogenannte Aegis, und ist ein Werk des Erfinders Vaucanson, der als Ingenieur dem Uhrwerk-König dient. Diese maschinelle Herkunft ersetzt in Steelrising dann auch die klassische RPG-Klassenauswahl. Denn ob ihr Aegis nun als Kriegerin, Tänzerin (eine gelenkige, flinke Kämpferin) oder Elementarmagierin spielt, bleibt euch überlassen. Unter der extravagantesten Optik von Steelrising steckt nämlich ein klassisches Action-RPG mit knackigen Kämpfen. Sieht spannend aus!

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Action-RPG
Hersteller: Nacon

Entwickler: Spiders
Termin: Juni 2022



Slitterhead

Alles muss man selber machen! Das dachte sich vermutlich Keiichiro Toyama, nachdem aus Silent Hills von Kojima nichts wurde und die namhafte Horrormarke aktuell irgendwo in einer Zwischenwelt verkümmert. Der Name des Herren kommt euch zwar vielleicht nicht bekannt vor, doch er war es, der Silent Hill aus der Wiege hob und mit seinem Werk Grusel-Fans weltweit wohlige Schauer über den Rücken jagte. Mit Slitterhead verfolgt Toyama offensichtlich das gleiche Ziel, im ersten Trailer bekamen wir schon schön abstoßende Monstrositäten zu Gesicht, die aus auf den ersten Blick normal scheinenden Menschen herausbrechen. Parasite lässt grüßen! Das Setting scheint an die Kowloon Walled City angelegt zu sein – mehr weiß keiner, aber Slitterhead sieht auf jeden Fall schon mal vielversprechend aus.

KATHARINA PACHE

Genre: Action-Adventure
Hersteller: TBA

Entwickler: Bokeh Games
Termin: 2022

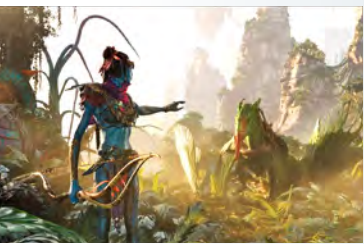
Avatar: **Frontiers of Pandora**

Wer schon immer mal ein Na'vi sein wollte, der ist an dieser Stelle genau richtig. Nein, nein, ihr seid nicht in ein Auto eingebaut oder auf dem Smartphone installiert und sagt Leuten mit Roboterstimme, dass sie jetzt endlich links abbiegen sollen. Wir reden von den blauhäutigen Aliens aus James Camerons Avatar-Film(en). Während die zahlreichen Film-Fortsetzungen nämlich noch auf sich warten lassen, ist es laut aktueller Planung 2022 so weit, dass wir uns mit der neuesten Software-Adaption des Stoffes beschäftigen dürfen. Wir verkörpern wie erwählt die blauhäutigen Na'vi und erwehren uns der fiesen RDA (Resources Development Administration; im Grunde die Invasionsstreitmacht der Erde). Dabei erkunden wir die offene Welt der sogenannten „Western Frontier“, einen Bereich des Planeten Pandora, der im ersten Film noch nicht zu sehen war.

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ubisoft

Entwickler: Massive Entert.
Termin: 2022

Babylon's **Fall**

Da war der Turmbau wohl erfolgreich – in Babylon's Fall zieht es uns in den berühmten Turm aus der biblischen Erzählung.



ACTION-RPG | Um Babylon's Fall, das neueste Projekt von Platinum Games (Bayonetta, Nier: Automata), war es relativ lange sehr ruhig. Schließlich wurde der Titel bereits 2018 angekündigt. Im vergangenen Jahr allerdings drangen nach und nach ein paar Info-Häppchen an die Öffentlichkeit, eine Beta war spielbar und Anfang Dezember gab's dann mit dem 03. März sogar einen vorläufigen Releasetermin. Spielerisch erwartet uns ein actionreicher Third-Person-Titel, der an Titel wie Godfall oder auch Destiny erinnert, entsprechend werden wir auch mit Loot zugeschüttet. Wie's sich gehört halt! Hinzu kommen noch jede Menge Rollenspiel-Features wie Charakterentwicklung oder unterschiedliche Builds/Klassen, die mit der Auswahl

urer Waffen zusammenhängen. Das kennt man ja auch so aus diversen anderen JRPG-Vertretern. Storytechnisch geht es in antike Zeiten, denn wie der Name schon verrät, spielen die Babylonier eine Rolle. Um genauer zu sein, ist es eure Aufgabe, den Babel-Turm zu erkunden. Dazu zieht ihr entweder alleine los oder nehmt bis zu drei Koop-Partner mit. Für etwas Misstut in der Community sorgte indes im Sommer die Ankündigung der Entwickler, auf ein Live-Service-Modell zu setzen. So soll es saisonal neue Inhalte, Herausforderungen und Ausrüstungsgegenstände geben, auch ein Battlepass darf gekauft werden – auch das ist allerdings für ein lootbasiertes Actionspiel mittlerweile nicht mehr ungewöhnlich.

SASCHA LOHMÜLLER

Hersteller: Square Enix | Entwickler: Platinum Games | Termin: 03. März 2022

Forspoken

ACTION-RPG | Was haben wir uns getauscht: Als die ersten Szenen von Forspoken im Sommer 2020 auftauchten, mutmaßte der ein oder andere ja, dass es sich dabei um ein neues Spiel der Final-Fantasy-Reihe handeln könnte. Damals hörte das Spiel noch auf den Namen Project Athia, sah aber bereits sehr vielversprechend aus. Mittlerweile hat der Titel nicht nur einen neuen (relativ belanglosen) Namen, sondern wurde auch mit vielen Infos angefüllt. So wissen wir mittlerweile, dass die junge Frau, die wir verkörpern, auf den Namen Frey Holland hört. Frey kommt eigentlich aus dem heutigen New York, wird aber mysteriöserweise in die Fantasy-Welt Athia transportiert und entwickelt dort magische Kräfte. Mithilfe eines

sprechenden Armbands namens Cuff versucht Frey nun herauszufinden, was ihr passiert ist und wie sie wieder zurück in ihre eigene Welt kommt. Spielerisch erwartet uns laut Aussage der Entwickler ein „narrativ-getriebenes Adventure“. Kämpfe dürften also eher in den Hintergrund rücken, stattdessen bereisen wir die offene Welt von Athia, um deren Geheimnisse aufzudecken. Wichtig dabei soll sein, dass wir uns flüssig und behände durch die Spielwelt bewegen. Frey kann dazu nicht nur überraschend rasant rennen, sondern auch hüpfen, kraxeln, dashen und kleinere Wände hinauflaufen. Wo wir das gerade so lesen: Wie wäre es denn mal mit einem Sonic-Spiel in einer offenen ... oh, Moment.

SASCHA LOHMÜLLER

Hersteller: Square Enix | Entwickler: Luminous Productions | Termin: 24. Mai 2022



Als moderne New Yorkerin hat man es in einer Fantasy-Welt nicht leicht, auch wenn der Armreif mit einem redet. Logisch also, dass Frey wieder heim will.

Elden Ring



Lebt denn die alte Handsichel noch? Das Gegnerdesign ist wie bei allen From-Software-Spielen exzellent.

ACTION-RPG | Was wir weiter vorne bereits zu Dying Light 2 geschrieben haben, könnten wir auch hier wiederholen. Nein, Elden Ring spielt nicht in einer Zombie-Apokalypse mit Hochhaus-Parkour. Wir meinen, dass wir euch in der vergangenen Ausgabe in unserer großen Sechsen-Seiten-Story bereits fast alles erzählt haben, was es im Vorfeld zu erzählen gibt. Doch noch mal kurz zusammengefasst: Elden Ring ist das nächste Action-RPG der Dark-Souls-Erfinder From Software, die Kämpfe erinnern daher von der Art und dem Anspruch her auch sehr an die geistigen Vorgänger. Erstmals verschlägt es euch nun aber in eine große offene Welt – was nach unseren ersten Eindrücken auch hervorragend funktioniert. Die kryptische wie spannen-

de Story stammt dabei erneut aus der Feder von Mastermind Hidetaka Miyazaki, an Elden Ring werkten allerdings auch Game-of-Thrones-Autor George R. R. Martin mit. Auf den Game Awards – wo der Titel übrigens zum zweiten Mal in Folge die Most-Wanted-Kategorie gewann – gab es dann auch einen neuen Story-Trailer zu sehen. Die Kurzfassung: Elden Ring spielt im sogenannten Zwischenland. Diese Welt wurde einst von einem kosmischen „Eldenring“ zusammengehalten. Als dieser zerstört wurde, wurden die herrschenden Halbgötter sterblich und fingen an, sich zu bekriegen. Der Legende nach erscheint eines Tages ein Eldenfürst, der das Land eint und die Ordnung wiederherstellt. Wer das wohl sein mag...? **SASCHA LOHMÜLLER**

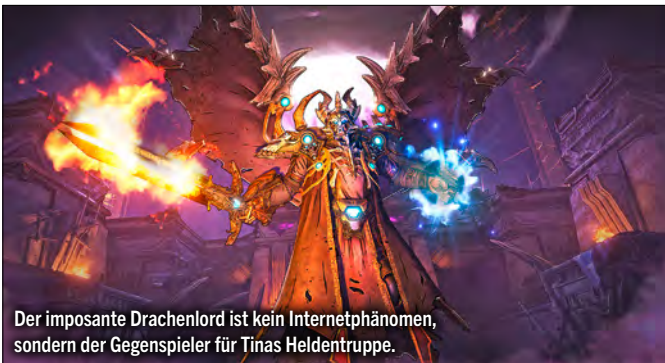
Hersteller: Bandai Namco | **Entwickler:** From Software | **Termin:** 25. Februar 2022

Tiny Tina's Wonderlands

EGO-SHOOTER | Wenn Tiny Tina aus dem Borderlands-Universum etwas mindestens genauso liebt wie Explosionen, dann ist es das Pen&Paper-Rollenspiel Bunker und Badasses. Schon im DLC „Tiny Tina's Angriff auf die Drachenfestung“ zu Borderlands 2 wurde das Konzept aufgegriffen, das wir als Spieler in die Fantasywelt einer von Tina geleiteten Partie geworfen werden. Dort bekommen wir es mit allerlei durchgedrehten Gefahren und mit Stimmungsschwankungen der Spielleiterin zu tun. Aus dieser Idee haben die Entwickler von Gearbox Software mit Tiny Tina's Wonderlands nun ein eigenständiges Spiel gemacht. Inklusiv Charaktererstellung, wie es sich für ein Rollenspiel gehört. Anders als in Borderlands,

wird hier noch stärker der Fantasy-Aspekt in den Vordergrund gerückt. Es gibt zwar wieder unzählige Schießbeisen, aber auch jede Menge Nahkampfaffen und Magieangriffe. Sonderling weitreichend wird sich das Gameplay aber nicht von Borderlands unterscheiden. Das wichtigste wird er wieder der in bazillionenfacher Menge vorhandene Loot. Wer sich die englische Fassung zu Gemüte führen will, kann zudem ein Staraufgebot an Sprechern genießen. Ashly Burch schlüpft natürlich wieder in die Rolle von Tiny Tina, Will Arnet ist als Dragon Lord dabei, Andy Samberg als Captain Valentine und Wanda Sykes als Roboter Frette. Wie gewohnt kann das Spiel alleine oder im Koop mit bis zu vier Spielern erlebt werden. **MATTHIAS DAMMES**

Hersteller: 2K Games | **Entwickler:** Gearbox Software | **Termin:** 25. März 2022



Der imposante Drachenlord ist kein Internetphänomen, sondern der Gegenspieler für Tinas Heldentruppe.

kurz & knapp

Der Herr der Ringe: Gollum

Videospiele im Der-Herr-der-Ringe-Universum kann es eigentlich nie genug geben – sie müssen halt nur gut sein. Ob das auch beim Schleich-Abenteuer Gollum der Fall ist, lässt sich natürlich aktuell noch nicht sagen, da wir den düsteren Titel bisher nicht anspielen konnten. Grundsätzlich ist nach all den Action-, Strategie- und Rollenspiel-Vertretern im Tolkien-Kosmos die Idee, mal auf Stealth-Einlagen zu setzen, sicher nicht verkehrt. Und erste Gameplay-Szenen aus dem Spiel sahen tatsächlich auch ganz interessant aus: viel Vertikalität, viele Schleichwege, ein paar nette Tricks auf Lager. So wirklich warm wollen wir aber mit dem Protagonisten immer noch nicht werden. Zum einen ist der etwas zu freundliche Comic-Look gewöhnungsbedürftig, zum anderen ist Gollum sicherlich alles, aber kein Sympathieträger. Warten wir mal ab, ob er uns noch ans Herz wächst... **SASCHA LOHMÜLLER**

Genre: Action-Adventure

Entwickler: Daedalic

Hersteller: Daedalic

Termin: 2022



The Dark Pictures Anthology The Devil in Me

Geisterschiff, Hexenverbrennungen, sumerische Dämonen – die Settings der Dark-Pictures-Spiele waren alles, aber nicht abwechslungsarm. Da krankte es eher an anderen Stellen wie Technik oder Storytelling. 2022 steht der vierte Teil der Reihe ins Haus und hört auf den Namen The Devil in Me. Als Basis dient das Mörderhotel des notorischen Serienkillers H. H. Holmes beziehungsweise ein Nachbau dessen. Der erste Trailer lässt vermuten, dass es etwas weniger übernatürlich als zuletzt zugeht, wobei eine mechanisch animierte Leiche sicherlich auch nicht allzu realistisch ist. Dennoch: Ein Serienkiller-Setting passt sehr gut in die Reihe. Hoffen wir, dass vor allem die eingangs erwähnten Probleme angegangen werden. **SASCHA LOHMÜLLER**

Genre: Adventure

Entwickler: Supermassive Games

Hersteller: Bandai Namco

Termin: 2022



Stranger of Paradise Final Fantasy Origin

Team Ninja am Steuer, die Final-Fantasy-Lizenz im Gepäck – da kann ja eigentlich nix mehr schiefgehen, oder? Sollte man zumindest meinen, doch unsere ersten Eindrücke nach dem Spielen der Demo waren eher zwiespältig. Der Titel sieht sich als düstere Neuinterpretation des ersten Final Fantasy, spielerisch orientiert man sich an Soulslike-Spielen, das Kampfsystem funktioniert auf dem Papier ordentlich, steuerte sich aber recht hakelig. Da jedoch mittlerweile ein paar Monate ins Land gezogen sind, hoffen wir mal, dass der Entwickler hier noch nachbessert. Sorgen machen wir uns nur um Story, Charaktere und Dialoge. Die waren in der Demo nämlich schon arg fremdschämig und fehl am Platze. **SASCHA LOHMÜLLER**

Genre: Action-RPG

Entwickler: Team Ninja

Hersteller: Square Enix

Termin: 18. März 2022



Warhammer 40K: Space Marine 2

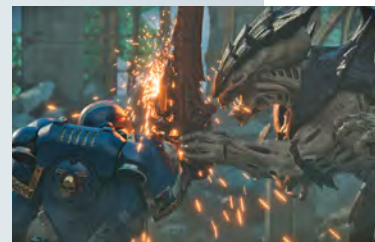
Hier schwingt jede Menge Hoffnung mit, dass der Titel 2022 erscheint, denn bei seiner ersten Ankündigung auf den Game Awards Anfang Dezember gab es noch kein Datum. Nichtsdestotrotz freuen wir uns schon auf die Rückkehr der schwer gepanzerten Supersoldaten. Bereits im Vorgänger von 2011 hat es einen Heidenspaß gemacht, sich mit Kettenschwert, Bolter und Co. durch Orks, Chaossdämonen und andere Warhammer-Fiesewichte zu schnetzeln – diesmal warten wohl unter anderem die Tyraniden. Das war damals spielerisch zwar nichts allzu Innovatives, aber toll (und blutig) inszeniert und vor allem mit jeder Menge gelungener Warhammer-Atmosphäre angereichert. Wir sind daher guter Dinge für Teil zwei, bis auf einen Trailer gab es allerdings noch nicht wirklich etwas zu sehen. Vielleicht macht ja die im ersten Teil doch etwas detailarme Grafik diesmal mehr her. **SASCHA LOHMÜLLER**

Genre: Action

Entwickler: Saber Interactive

Hersteller: Focus Entertainment

Termin: tba



kurz & knapp

Vampire: The Masquerade
– Swansong

Während das eine Spiel mit Vampire-The-Masquerade-Lizenz – nämlich die Bloodlines-Fortsetzung von Paradox – aktuell ein wenig im Limbo verschwunden ist, soll das andere im Mai in den hiesigen realen wie virtuellen Läden aufschlagen. Auch Swansong ist ein relativ klassisches Rollenspiel, ihr steuert darin drei verschiedene Vampire mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Als Setting für die natürlich sehr düstere Story dient Boston, moralische Entscheidungen mit sehr viel Grauzone sollen dabei die finstere Atmosphäre noch einmal verstärken. Zwischen den einzelnen Blutsaugern wechselt ihr im Verlauf der Story, es gibt also keine Party-Elemente oder gar einen Koop-Modus.

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Nacon

Entwickler: Big Bad Wolf
Termin: 19. Mai 2022

Two Point Campus

Mit Two Point Hospital landeten die Two Point Studios vor rund vier Jahren einen echten Hit. Kein Wunder, schafften es die Entwickler doch den verrückten Charme des Bullfrog-Klassikers Theme Hospital sehr gut einzufangen. Two Point Campus schlägt dementsprechend natürlich in dieselbe Kerbe, nur dass ihr diesmal eben kein Krankenhaus, sondern eine Universität leitet. Ihr baut also Kursräume, Hörsäle, Bibliotheken und andere Peripherie und organisiert neben dem Studienangebot auch noch kulturelle und studentische Veranstaltungen. Die zufällig generierten Studenten bleiben natürlich länger an eurer Uni als die Kranken im Spital des Vorgängers und haben Bedürfnisse, um die ihr euch kümmern müsst, damit am Ende des Jahres möglichst viele von ihnen den Abschluss schaffen. Und der typische Humor kommt dabei natürlich auch nicht zu kurz.

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Wirtschaftssim. Entwickler: Two Point Studios
Hersteller: Sega Termin: 2022

TMNT: Shredder's Revenge

Hach ja, die guten Leute von Dotemu. Erst brachten sie uns vor geraumer Zeit den wunderbaren Retro-Brawler Streets of Rage 4, der seitdem circa 79 Mal von Chris durchgespielt wurde, und nun entführen sie uns erneut in unsere Kindheit und liefern mit Shredder's Revenge wohl den geistigen wie spielerischen Nachfolger des Klassikers Turtles in Time. Wie schon beim SNES-Meisterwerk verkörpern wir natürlich wieder die vier pizzafressenden Kröten Leonardo, Donatello, Raphael und Michelangelo, um mit ihnen in charmant-pixeligen Sidescroll-Levels dem Foot Clan und ikonischen Fieslingen wie Rocksteady, Bebop, Krang und natürlich Shredder auf die Kauleiste zu geben. Seit der Gamescom wissen wir zudem, dass auch Reporterin April O'Neil spielbar sein wird. Würde uns daher nicht wundern, wenn bis zum Release auch noch Casey Jones zum Cast stößt.

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Brawler Entwickler: Tribute Games
Hersteller: Dotemu Termin: 2022

Sonic Frontiers

Dass ein neues Sonic-Spiel angekündigt wird, ist ja jetzt nichts allzu Ungewöhnliches. Schließlich werden wir seit dem Debüt des blauen Igels vor über 30 Jahren regelmäßig mit neuen Titeln beglückt. Oder hin und wieder auch mal belastet. Dass auf den Game Awards mit Sonic Frontiers nun aber erstmals ein Sonic-Spiel mit einer offenen Welt angekündigt wurde, bedarf dann doch einer näheren Betrachtung. Storytechnisch gibt's dabei keine Überraschung: Eggman böse, Sonic gut, Freunde retten. Dabei erkunden wir jedoch eine Open World, die frapierend an Zelda: Breath of the Wild erinnert. Die Entwickler reden übrigens von „Open Zone“, vielleicht ist die Welt also gar nicht so offen, wie sie suggerieren. So oder so: 3D-Sonics haben bisher selten funktioniert, wir sind also gespannt, ob der Versuch diesmal gelingt oder wieder ein Schuss in den Ofen wird.

SASCHA LOHMÜLLER

Genre: Jump'n'Run Entwickler: Sonic Team
Hersteller: Sega Termin: 4. Quartal 2022

Suicide Squad
Kill the Justice League

Wenn Brainiacs Skull Ship am Horizont auftaucht, ist das a) ein schlechtes Zeichen und b) schon ein beeindruckender Anblick.

ACTION-ADVENTURE | Eine Fortsetzung der Arkham-Knight-Reihe, ohne Batman? Jau, genau das erwartet euch in Suicide Squad: Kill the Justice League. Denn der Titel um die Superschurken-Einsatztruppe wird nicht nur ebenfalls von Rocksteady entwickelt, sondern spielt auch im selben Universum, einige Zeit nach den Ereignissen von Arkham Knight. Und die vier Antihelden Harley Quinn, Deadshot, Captain Boomerang und King Shark (gesprochen übrigens von Wrestling-Ikone Samoa Joe) haben auch gleich alle Hände voll zu tun, denn: Brainiac besucht mal wieder die Erde. Und hat

dabei nicht nur große Teile von Metropolis übernommen, sondern auch gleich noch die Justice-League-Heroen Superman, Green Lantern und Flash. Blöd. Aber immerhin eine Erklärung für den Untertitel des Spiels. Auf den Game Awards gab es dann auch endlich mal Gameplay zu sehen und wie zu erwarten, geht es dabei deutlich actionreicher zur Sache als in den Batman-Spielen. Deadshot snipert herum, der Captain wirft krumme Stöcke durch die Gegend und Harley haut den Brainiac-Schergen im Nahkampf auf die Nuss. Und King Shark ... nun ... der frisst halt seine Gegner.

SASCHA LOHMÜLLER

Hersteller: Warner Bros. | Entwickler: Rocksteady Studios | Termin: 2022

Marvel's Midnight Suns

STRATEGIE | Namensverwirrung vorneweg: Midnight Suns ist angelehnt an die Comic-Reihe Rise of the Midnight Sons, Entwickler Firaxis entschied sich jedoch, das „o“ durch ein „u“ zu ersetzen, damit das Spiel etwas eigenständiger wirkt. Aha, okay. Also, wenn das so ist, dann ergibt das natürlich keinen Sinn. Wie dem auch sei: Im Comic wie im Spiel strebt Superdämonin Lilith nach der Macht, nur ein Team aus Superhelden kann die düstere Dame noch aufhalten. Bei den Sons waren das vor allem die etwas zwielichtigeren Helden des Marvel-Universums wie Ghost Rider, Blade oder der Punisher. Doctor Strange war hier wahrscheinlich der klassischste Held. Im Spiel hingegen ist die Truppe deutlich gemischter – der Doctor ist

dabei, Blade und Ghost Rider auch, aber eben auch Wolverine, Iron Man und der Cap. Hinzu kommt The Hunter. Nie gehört? Kein Wunder, denn dabei handelt es sich um den Spielercharakter, den ihr frei erstellen und mit einer Auswahl an Superkräften ausstatten könnt. Spielerisch erwartet uns – bei Firaxis logisch – taktisches Geplänkel à la XCOM, zwischen den Missionen baut ihr zudem auch hier eure Operationsbasis aus. Neu ist nur, dass ihr die frei erkunden dürft. Das Spiel enthält jedoch auch Deckbuilder-Elemente, denn vor jeder Mission wird eurem Helden-Team ein Stapel Karten mit Bonus-Fähigkeiten oder -Modifiers ausgeteilt. Wie sich dieser Mix spielt, lässt sich aber noch nicht sagen.

SASCHA LOHMÜLLER

Hersteller: 2K Games | Entwickler: Firaxis | Termin: 2. Hälfte 2022



Insgesamt 13 Helden soll es aktuell im fertigen Spiel geben, der fiktive Hunter-Spielercharakter mitgezählt. Hier seht ihr zumindest schon mal die ersten zehn.

Hogwarts Legacy



Auch wenn die beiden ungleichen Holz Waffen anderes vermuten lassen: Wir tippen mal, dass der etwas fülligere Herr in diesem Duell den Kürzeren

ACTION-RPG | Allzu gute Schlagzeilen begleiteten die Entwicklung des Harry-Potter-RPGs in letzter Zeit ja nicht. Zum einen trennte man sich im Laufe des Jahres von Senior Producer Troy Leavitt, nachdem bekannt wurde, dass der einen privaten Youtube-Kanal betreibt, auf dem er gegen alles austeilte, was irgendwie mit Feminismus oder Gleichstellung zu tun hat. Zum anderen nutzt Potter-Erfinderin J.K. Rowling ja seit geraumer Zeit ihre scheinbar viel zu großzügige Freizeit und die monetäre Freiheit, nicht mehr arbeiten zu müssen, hauptsächlich dazu, auf Twitter allen möglichen Leuten borniert an den Karren zu pissen. Tolles Ding, diese sozialen Medien! Früher musste man noch lange suchen, um herauszufinden, ob seine persönlichen He-

roen unausstehliche Kackbratzen sind. Wie dem auch sei: Fans des Franchise hofften daher, dass auf den Game Awards neues Material zu Hogwarts Legacy gezeigt wird. Pustekuchen. Es wird zwar gemunkelt, dass im Dezember noch ein neuer Trailer herauskommt, bis Redaktionsschluss war aber nichts passiert. Bleiben die bisher bekannten Infos: Ihr verkörpert einen selbst erstellten Zauberazubi an der ikonischen Hogwarts-Schule und verfeinert im Laufe der Story eure übernatürlichen Fertigkeiten – etwa Zauberkunst, Alchimie oder das Zähmen von magischem Getier. Als Setting dient das späte 19. Jahrhundert und ihr erforscht eine offene Welt rund um das namensgebende Hogwarts. Klingt doch alles ganz cool! **SASCHA LOHMÜLLER**

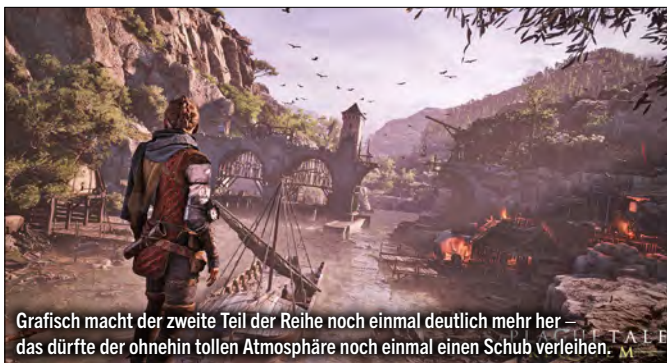
Hersteller: Warner Bros. | **Entwickler:** Avalanche Software | **Termin:** 2022

A Plague Tale: Requiem

ACTION-ADVENTURE | Ratten, überall Ratten. Doch glücklicherweise gibt es ja auch noch Videospiele, so dass wir uns gar nicht lang mit deutschen Reality-TV-Sendungen aufhalten müssen. Eines davon ist beispielsweise A Plague Tale: Innocence, einer der ganz großen Überraschungs-Hits des Jahres 2019. Vor allem die wunderbar erzählte Story rund um die junge Amicia und ihren kleinen Bruder sowie die fantastisch umgesetzte Kulisse des Hundertjährigen Krieges suchten ihresgleichen. 2022 steht nun die Fortsetzung der Geschwister-Geschichte an, die ein paar Jahre nach dem Vorgänger spielt. Wie und wann die Story des zweiten Teils anknüpft, können wir aktuell natürlich nur mutmaßen, allerdings würden wir

damit eh wahrscheinlich an dieser Stelle viel zu viel spoilern. Schauen wir daher lieber auf die Technik: Im jüngst veröffentlichten Trailer war zu sehen, dass Asobo Studio noch mal eine ganze Schippe draufpackt, die Spielwelt sah detaillierter und abwechslungsreicher aus als noch im Vorgänger. Auch die Rattenplage, die die Welt nach wie vor heimsucht, ist in Requiem weitaus eindrucksvoller und bedrohlicher inszeniert. Hier sieht man schon, dass das Spiel einen Sprung auf die nächste Konsolengeneration macht. In Sachen Gameplay dürfen wir wohl mit einem leicht erhöhten Action-Anteil rechnen – zumindest läuft Amicia nun mit Dolch und Armbrust herum statt nur mit einer Steinschleuder. **SASCHA LOHMÜLLER**

Hersteller: Focus Home Interactive | **Entwickler:** Asobo Studio | **Termin:** 2022



Grafisch macht der zweite Teil der Reihe noch einmal deutlich mehr her – das dürfte der ohnehin tollen Atmosphäre noch einmal einen Schub verleihen.

kurz & knapp

The Witcher 3: Complete Edition

Über das dritte Witcher-Abenteuer müssen wir wohl kaum noch große Worte verlieren. Das Rollenspiel aus dem Hause CD Projekt Red zählt zu den besten Spielen der letzten Jahre, einige würden wahrscheinlich sogar „aller Zeiten“ unterschreiben – darunter übrigens auch ich. In der Complete Edition, die für PS5 und Xbox One erscheinen soll, wird das RPG-Meisterwerk nun für die neue Generation aufbereitet. Verantwortlich dafür ist das Studio Saber Interactive, das bereits den gelungenen Switch-Port des Titels verantwortete. Inhaltlich ändert sich natürlich nichts – ihr erhaltet das Hauptspiel sowie die beiden fantastischen Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Allerdings verriet die Entwickler, dass an DLC-Content gearbeitet wird, der auf der mittlerweile ebenfalls erfolgreich gestarteten Netflix-Serie basiert, etwa Geralts Fernseh-Rüstung. **SASCHA LOHMÜLLER**

Genre: RPG **Entwickler:** CDPR/Saber Interactive
Hersteller: CD Projekt **Termin:** 2022



Grand Theft Auto 5

Was wir oben über The Witcher geschrieben haben, lässt sich natürlich auch auf Grand Theft Auto 5 übertragen: Der Rockstar-Klassiker ist eines der erfolgreichsten und auch besten Spiele aller Zeiten. Anders als Geralt feiern Michael, Franklin und Trevor nun aber schon ihren Auftritt auf der insgesamt dritten Konsolengeneration – denn wir dürfen nicht vergessen: GTA 5 erschien ursprünglich bereits auf der PS3! Dass technisch aber auch bei der PS4-Version noch jede Menge Luft nach oben ist, sah man an der wirklich wunderbaren (und von Fans fleißig gemoddeten) PC-Version. Nun ist also die PS5 dran und soll hauptsächlich grafische Verbesserungen und Performance-Upgrades enthalten. Fans waren ob der Ankündigung zwar erst enttäuscht, dass immer noch kein sechster Teil angekündigt ist, aber mal ehrlich: Auch auf der PS5 spielt doch jeder noch mal den fünften, oder? **SASCHA LOHMÜLLER**

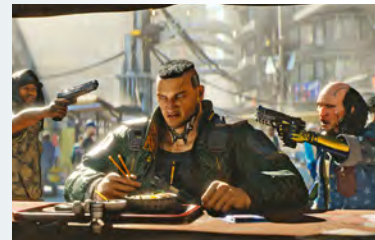
Genre: Action **Entwickler:** Rockstar North
Hersteller: Rockstar Games **Termin:** März 2022



Cyberpunk 2077

Dass der Konsolen-Release von Cyberpunk 2077 ein Reinfall war, da müssen wir nicht lange drumherum reden. Während das CD-Projekt-RPG auch auf dem PC mit technischen Problemen zu kämpfen hatte, konnten diese nach und nach zurechtgepatcht werden. Auf der PS4 hingegen wurde das Spiel ein gutes halbes Jahr aus dem Store verbannt – eine drastische Maßnahme, die alles über den hanebüchenen Zustand der Last-Gen-Version aussagt. Mittlerweile ist der Titel wieder erhältlich, die technischen Abstriche sind aber wahrlich nicht schön und im Playstation-Store prangt sogar eine dicke Warnung, dass das Spielen auf der normalen PS4 nicht empfohlen wird. Ja, herzlichen Dank. Da warten wir doch lieber auf die PS5-Version, die laut aktuellem Stand im ersten Quartal erscheinen soll. Hoffentlich weitestgehend fehlerfrei, denn ein tolles Spiel ist Cyberpunk ja allemal... **SASCHA LOHMÜLLER**

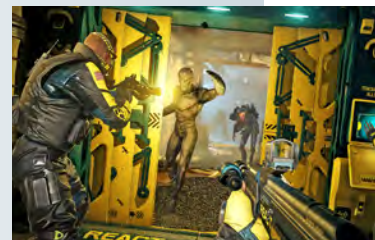
Genre: Rollenspiel **Entwickler:** CD Projekt Red
Hersteller: CD Projekt **Termin:** 1. Quartal 2022



Tom Clancy's Rainbow Six Extraction

Eine bewegte Geschichte hat Extraction hinter sich. Erst sollte es ein Sci-Fi-Shooter namens Pioneer werden, dann verfrachtete man es ins Universum von Rainbow Six: Siege und gab ihm den Untertitel Quarantine. Geplant war ein Singleplayer-Ableger der Reihe, wurde dann aber mehrfach verschoben. Mittlerweile ist der offizielle Untertitel Extraction, aus der Solo-Kampagne ist ein Drei-Spieler-Koop-Modus geworden, in dem wir Alien-Nester erforschen und dort verschiedene Objectives erledigen, etwa Daten einzusammeln, die Gebiete auszukundschaften oder Alien-Proben mitzubringen. Dabei wird, wie von der Serie gewohnt, taktisches und heimliches Vorgehen belohnt. Ob das auch Laune macht, wissen wir ab Mitte Januar. **SASCHA LOHMÜLLER**

Genre: Koop-Shooter **Entwickler:** Ubisoft Montreal
Hersteller: Ubisoft **Termin:** 20. Januar 2022





Elex 2

Mit Elex 2 steht das neue Projekt der altherwürdigen Rollenspielschmiede Piranha Bytes an. Das Spiel will den Weg des Vorgängers fortsetzen und nach zahlreichen Stunden in der Vorschauversion können wir attestieren, dass der Weg der Richtige ist, doch sehen wir auch die Gefahr, über die Fallstricke der Vergangenheit zu stolpern.

ROLLENSPIEL | Der Held von Elex hat ein Problem, das wohl eine Menge seriöser Forscher in der echten Welt auch haben: Da macht und tut man und entdeckt das große Problem, das die Menschheit gefährdet, nur hört einem keiner zu. Nachdem Jax am Ende von Elex 1 mitbekommen hat, dass eine gigantische Bedrohung auf die Welt von Magalan zukommt, geht er auf die Fraktionsführer der Gilden zu, um sie darauf vorzubereiten. Die scheuchen ihn aber genervt wieder weg, denn schließlich gibt es

weitaus „Wichtigeres“ zu tun. Beispielsweise sich gegenseitig die Köpfe einhauen oder andere anspruchsvolle Dinge.

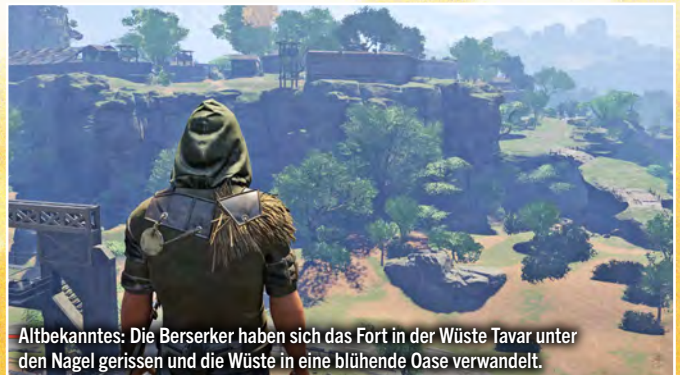
Resigniert zieht Jax ab und verkriecht sich in den Bergen. Als dann einige Jahre später die Bedrohung wirklich auf dem Planeten eintrifft, macht er sich erneut auf, denn handfeste Argumente hat er ja jetzt. Diese Story setzt Elex 2 meistens schick in Szene. Das Spiel nutzt allein in den ersten Stunden schon gefühlt mehr gascriptete Zwischensequenzen als

sein Vorgänger im gesamten Spiel. Dazu gesellen sich schick animierte Rendersequenzen. Piranha Bytes legt sich sehr ins Zeug, seine Story zu inszenieren. Warum das ein Problem ist, klären wir gleich.

Damit Jax sich nicht nur auf die anderen Fraktionen verlassen muss, gründet er einfach seine eigene Gilde. Eines der überraschend coolen Features des ersten Teils wird nämlich ausgebaut und ist von Anfang an präsent. Schon im ersten Gespräch, das man im Spiel führt, wird die Quest rund

um die eigene Fraktion ins Rollen gebracht. Als Standort wählen wir eine alte Burgruine, und damit wir die wieder in Schuss bringen können, heuern wir immer neue Leute an: einen Baumeister, der Häuser instand hält, oder einen Commander, der Strategien ausarbeiten soll. Im Gegensatz zum Vorgänger kommen wir also nicht in ein schon vorhandenes Lager, sondern unser Heim wächst von einer leeren Ruine zu einer standfesten Basis. Das ist ein motivierendes Element und war nicht um-

Neue Heimat: Eine alte Bastion dient von Anfang an als unser Hauptquartier. Im Laufe des Spiels bringen wir sie Stück für Stück auf Vordermann.



Altbekanntes: Die Berserker haben sich das Fort in der Wüste Tavar unter den Nagel gerissen und die Wüste in eine blühende Oase verwandelt.

Aufs Maul: Das Kampfsystem setzt jetzt auf Timing der Schläge und nicht mehr auf das Verketteten von Kombos ...



... dadurch geraten Kämpfe aber in der Vorschauversion zu leicht. Zu oft klicken wir sogar eigentlich zu starke Gegner mit etwas Geduld zu Tode.



sonst bereits im Vorgänger sehr beliebt. Hier muss sich nur zeigen, wie wichtig die Festung im späteren Verlauf noch wird.

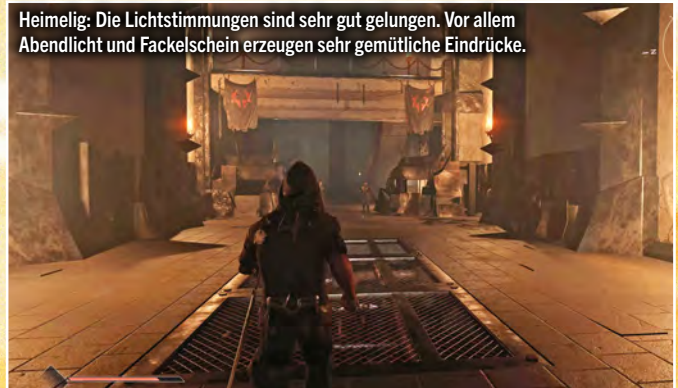
Gildenwahl

Doch wissen wir alle seit den drei Musketieren „Einer für alle und alle für Einen!“. So sind die anderen Fraktionen natürlich ebenfalls wichtig. Obwohl wir zwar unser eigenes Ding hochziehen, sollen wir uns für Unterstützung auch einer der bereits bestehenden Gilden anschließen und uns hocharbeiten. Von denen gibt es jetzt fünf statt wie gewohnt drei auf der Weltkarte. Letztere besteht übrigens aus bekannten Gebieten aus Elex 1 und neuen Landstrichen. So haben die Berserker das Fort in der Wüste Tavar übernommen und kurzerhand aus dem trockenen Ödland ein blü-

hendes Waldgebiet gezaubert – im wahrsten Sinne, denn wie schon im ersten Teil setzt die Fraktion auf altertümliche Waffen und Magie.

Die alten Herren des Forts, die Outlaws, wurden zwar geschlagen, formieren sich in einer Kraterstadt im Norden aber neu und verhalten sich wie eh und je: Es ist ein ruppiger und anarchischer Haufen, der größtenteils im Dreck lebt. Um sich zu wehren, pumpen sie sich Stims in die Venen und basteln sich ihre Waffen aus Schrott zusammen. Auch die Kleiker feiern ein Comeback. Die fanatischen Gotteskrieger mit Hang zur Technik wurden aus ihrem hochentwickelten Hort vertrieben und formieren sich in einer alten Burgruine wieder neu. Der alte Feind des ersten Teils ist ebenfalls wieder mit dabei. Die Albs

Heimelig: Die Lichtstimmungen sind sehr gut gelungen. Vor allem Abendlicht und Fackelschein erzeugen sehr gemütliche Eindrücke.



konsumieren zwar weiterhin das gefühlskalt machende Elex, doch sind sie weit weniger todbringend als früher. Ihre Festung thront im verschneiten Norden. Völlig neu ist die Fraktion der Morkons. Die haben sich vor dem Meteoriteneinschlag, der die Welt von Elex

überhaupt erst ins Chaos gestürzt hat, in einer unterirdischen Höhlenanlage verschanzt. Erst jetzt öffnen sie ihre Grotte und bringen die Kunde ihres Gottes über die Welt. Sie predigen vom Stillstand und wollen, dass sich nichts weiterentwickelt. Dabei nutzen sie



Filmreif: Mit hübschen Zwischensequenzen versucht Elex 2 seine Story besser zu inszenieren.

Modellbauwelt: Die Umgebungen in Elex 2 sind wieder hübsch gebaut, wie man es von Piranha Bytes gewohnt ist, doch wirken sie auf Distanz etwas künstlich.



vor allem Blutrouten und Schmerzen für ihre Zwecke, denn ihrer Meinung nach ist der Tod die reinste Form des Stillstandes.

Doch ist Elex 2 ja ein Rollenspiel, und nachdem der Vorgänger herbe Kritik für sein Kampfsystem und seine Charakterentwicklung einstecken musste, verspricht man auch hier Besserung. Dafür wirft man beide System des Vorgängers über Bord und gestaltet sie wieder klassischer. So soll das Kampfsystem weniger auf Kombos fußen und auch mit dem Charactersystem will man wieder an frühere Spiele des Studios anknüpfen, in denen man seinen Fortschritt direkter spüren konnte. Egal, wie wir uns entscheiden, unsere Entscheidungen in Elex 2 haben Konsequenzen. Das beginnt schon bei klassischen Dingen wie der Fraktionswahl. Schließen wir uns einer Gilde an, versperrt uns das den Weg bei anderen Fraktionen. Der Wiederspielwert wird bei Elex 2 also noch größer ausfallen als in den bisherigen Spielen des Studios. Doch auch unsere Attribute wie Stärke, Geschicklichkeit oder Intelligenz haben endlich wieder Konsequenzen.

Kampferprobt ...

Wo man im Vorgänger mit den Attributen nur Zahlenwerte hochlevelt, die dann neue Waffen freischalten, wirken sich die Werte nun wieder direkt aus. Packen wir fünf Punkte in unseren Stärkewert, bekommen wir so einen zusätzlichen Schadenspunkt auf un-

sere Nahkampfangriffe obendrauf. Wir teilen also auch mehr Schaden aus, obwohl wir weiterhin nur ein rostiges Rohr als Waffe nutzen.

Apropos Draufhauen: Das Kampfsystem wurde ebenfalls überarbeitet. Nachdem es im Vorgänger eher auf Kombos ankam, ist jetzt das Timing wichtig. Es steht ein schwerer und ein leichter Angriff zur Verfügung, je nachdem, wie lange ihr die Angriffstaste gedrückt haltet. Leichte Attacken verbrauchen wenig Ausdauer und schwere logischerweise mehr. Ist die Ausdauer weg, steht ihr für einen kurzen Moment hilflos da. Die Gegner haben ebenfalls eine Art Ausdauerleiste, die mit jedem eingesteckten Schlag sinkt. Ist der Balken weg-

geklappt, gehen sie für eine Zeit zu Boden. Das verschafft wiederum Zeit für schwere Finisher. Leider fiel das Kampfsystem in unserer Demoversion aber meistens sehr monoton aus. Wir klicken den Gegner so lange mit leichten Angriffen an, bis er zu Boden geht, setzen anschließend den schweren Angriff, und dann geht es wieder von vorne los. Zwischendurch weichen wir mit Jetpack oder Rolle kurz aus. Damit können wir sogar eigentlich noch zu schwere Gegner mit etwas Geduld in den Staub drücken. Fernkampf konnten wir in der Preview-Fassung noch gar nicht ausprobieren. Zwar gibt es wieder Bögen und futuristische Schusswaffen, doch waren sie in unserer Version noch nicht

final integriert oder einfach fehlerhaft und verweigerten kurzerhand ihren Dienst.

... und charakterstark

Die Nah- und Fernkampfwaffen finden wir entweder in der Spielwelt, oder wir basteln sie uns selbst zusammen. Das Crafting-System ist dabei tiefgründiger als im Vorgänger. Auf Wunsch klöppeln wir nämlich nicht nur neue Prügel zusammen, sondern verbessern unsere lieb gewonnenen Waffen auch. Ein Bleirohr kann also mal mehr und mal weniger Schaden austeilen. Kochen oder Alchemie sind ebenfalls wieder mit dabei. Nötig sind dafür natürlich die passenden Skills. Die lernen wir wie gewohnt bei Lehrern, die in der Spielwelt verteilt sind. Voraussetzung dafür sind aber etwas Kleingeld und natürlich Lernpunkte.

Alles in einem Durchgang zu lernen, ist unmöglich. Das liegt einerseits an fraktionsgebundenen Skills, aber auch daran, dass es nur jeweils einen Lernpunkt beim Stufenaufstieg gibt. Man muss sich also durchaus überlegen, in welche Richtung man sich entwickeln möchte. Elex 2 bietet also gerade im Vergleich zum Vorgänger deutlich mehr Inhalt: mehr Fraktionen, mehr Kampfmöglichkeiten, mehr Basenbau, mehr Story. Gleichzeitig verzichtet man auf eine noch größere Welt, damit man den Content besser verdichten und verzahnen kann. Nur zeichnete sich in unserer Vorschauversion schon ab, dass all diese Ambitionen von einem Pro-



Rotzlöffel: Mit Elex 2 halten nun auch Kinder Einzug in die Spielwelt. Leider ist deren Design noch nicht ganz so gut gelungen.

Petra
Darum geht's doch gar nicht.

Überspringen

Meinung

„Es ist Zeit aufzubrechen, Piranha Bytes ...“

Carlo Siebenhüner Redakteur



Ich bin mit der Gothic-Serie aufgewachsen. Die Spiele von Piranha Bytes gaben mir damals eine Rollenspielerfahrung, die sonst keiner zu bieten hatte und ich habe sie in vollen Zügen genossen. Seitdem habe ich dem Studio die Treue geschworen und zocke jedes neue Spiel ausführlich. Aber mit Elex 2 bin ich an einem Scheideweg angelangt. Ja, das Spiel bietet erneut die Art von Atmosphäre, die ich in anderen Rollenspielen vermisse. Doch kann ich langsam nur noch schwer darüber hinwegsehen, dass die Inszenierung wegen der veralteten Technik der Konkurrenz mittlerweile meilenweit hinterherrennt. Ich hoffe sehr, dass Piranha Bytes die letzte Zeit vor Release noch nutzen und den Charakteren mehr Ausdruck verleihen. Schließlich sind sie es, die die Geschichte größtenteils tragen müssen.

Darauf basiert unsere Meinung:

Wir haben von THQ Nordic eine Vorschauversion des Spiels erhalten. Darin enthalten war das komplette Spiel mit allen Features.

Infos

HERSTELLER	THQ Nordic
ENTWICKLER	Piranha Bytes
TERMIN	01. März 2022

toll und die Verbesserungen sinnvoll. Das Studio geht den richtigen Schritt und konzentriert sich eher auf den Inhalt als darauf, noch größere Welten zu gestalten. Nur reißt man den stimmungsvolleren und dichterem Aufbau gleich wieder ein, weil die Technik dahinter einfach nicht mehr mitkommt. Wir hoffen sehr, dass Piranha Bytes bis zum Release am 01. März 2022 noch ein bisschen am technischen Unterbau und vor allem an den Animationen feilt. In Elex 2 steckt nämlich durchaus ein Diamant, der es verdient hätte, von Piranha Bytes auch ordentlich in Szene gesetzt zu werden. **CARLO SIEBENHÜNER**



Recycling: Waffen können mit den nötigen Ressourcen aufgewertet werden. So können wir auch unser liebgewonnenes Bleirohr länger benutzen.

blem getrübt werden, das Piranha Bytes Spiele schon seit vielen Jahren plagt: der Technik.

Wenn nicht die Technik wäre ...

Die Welt von Elex 2 mit ihren Einschlägen von Fantasy und Postapokalypse hat wieder einige sehr schön gestaltete Stellen und wirkt auch etwas konsistenter als im Vorgänger. Die handgebaute Welt war eben schon immer das Steckpferd der Entwickler. Auch die Beleuchtung und der Schattenwurf sind wirklich gelungen und schön anzusehen. Doch an vielen Stellen wirkt die Welt von Elex 2 auch kahl, braun und beim Blick in die Ferne haben wir immer wieder das latente Gefühl, eine künstliche Modellbauwelt zu überblicken. Allgemein gibt es weniger abwechslungsreiche Gebiete. Wo im Vorgänger noch Wüste, Grünland, Vulkanebene und Schneegebiet auf uns warten, bietet Elex 2 nur noch grüne Wälder, braunes Ödland und wei-

ßes Schneegebiet. Orte aus dem Vorgänger wie die Berserkerstadt Goliet werden zwar erwähnt, man kann sie aber nicht erreichen. Wer die Gegenden aus Elex 1 kennt, würde zwar den richtigen Weg finden, doch stellt einem das Spiel eine giftige Nebelwand als Levelbegrenzung hin. Das ist nicht sehr elegant gelöst und lässt die Kenner des Vorgängers enttäuscht zurück.

Die größte Baustelle, die Piranha Bytes aber dringend überarbeiten muss bis zum Release, sind die Animationen. Das fängt beim Kampf an, wenn wir uns hakelig an unsere Gegner heranschieben und auf sie eindreschen, doch noch mehr versauen sie die Inszenierung. Gerade, weil Piranha Bytes in Elex 2 viel mehr Wert darauflegt, seine Geschichte und seine Quests besser zu erzählen und zu verzahnen, fällt die nicht mehr zeitgemäße Technik noch deutlicher auf. Wenn wir in Dialogen von unserem Gegenüber wütend angebrüllt werden, er uns aber nur

aus seinen toten Augen anschaut und vielleicht mal eine Augenbraue hebt, dann ist das ein absoluter Stimmungskiller. Ja, die Spiele von Piranha Bytes werden nur von einem kleinen Team entwickelt und haben dafür ganz andere Stärken. Doch obwohl das Studio nun schon seit Jahrzehnten der Konkurrenz in Sachen Technik hinterherrennt, ist dieser Umstand in Elex 2 so offensichtlich wie nie zuvor.

Das liegt unter anderem an den eingangs erwähnten Zwischensequenzen. Die sind zwar wirklich gut gemacht, doch nach den gut gestalteten und animierten Charakteren, die man dort zu sehen bekommt, bekommt man nach einer Schwarzblende wieder in den Dialogen Figuren ohne Ausdruck und Details vorgesetzt. Am Ende unseres Ausflugs mit der Previewfassung blieben wir mit einem weinenden und einem lachenden Auge zurück. Die Ambitionen, die Piranha Bytes antreiben, sind



Charakter zeigen: Endlich wirken sich Attribute wieder direkt aus. Verteilen wir beispielsweise fünf Punkte auf Stärke, hauen wir auch etwas doller zu.



Puppentheater: Die Gesichter und ihre Animationen sehen erneut unnatürlich und emotionslos aus. Hier muss Piranha Bytes dringend noch nacharbeiten.



GRID Legends

Mit Grid Legends will der Racing-Experte Codemasters zum einen mit vielen Verbesserungen und Neuerungen am alten Erfolg der Rennsport-Marke anknüpfen. Zum anderen will man, inspiriert durch die Netflix-F1-Show „Drive to Survive“, eine dramatische Sportgeschichte mit echten Schauspieltalenten erzählen, bei der auf die gleiche Filmtechnik wie bei The Mandalorian zurückgegriffen wird.

RENNSPIEL | Mit Grid Legends will die britische Racing-Schmiede Codemasters ihre Prestige-Marke des Rennsports wieder auf die Idealinie bringen: Zwar konnte das Soft-Reboot zu Grid aus dem Jahr 2019 bei Kritikern viele positive

Reaktionen hervorbringen, doch besonders der geringe Umfang und die staubtrockene Inszenierung sorgten für Ernüchterung bei den Fans. Nun möchte man zum einen mit jeder Menge Verbesserungen im Bereich der Belichtung,

Wettereffekten, dem Fahrzeugverhalten und der KI überzeugen. Zum anderen will man den Fehler des Vorgängers nicht ein weiteres Mal begehen und verspricht deshalb das umfangreichste Grid aller Zeiten. Dabei dürfen sich Renn-

sport-Fans auf über 100 Fahrzeuge, 22 Strecken und jede Menge Modi freuen.

Ob das dick geschnürte Paket Grid Legends von Codemasters tatsächlich überzeugen kann und was sich Fans freuen dürfen?



Endlich auch mit Inhalt: Das 2019 veröffentlichte Grid war zwar ein solides Rennspiel, doch der geringe Spielumfang sorgte schnell für Ernüchterung.



Ein bunter Mix: Mit über 100 Fahrzeugen, 22 Strecken und diversen Spielmodi, wie Drift, Elimination und klassischen Rennen, sollte jeder Racer bedient sein. /3



Ein altbekannter Rivale: Der fünffache Grid-Champion Nathan McKane, häufiger Gegenspieler, feierte seinen ersten Auftritt im 2008 veröffentlichten Race Driver: Grid.

Wir klären alle wichtigen Fragen in unserer Vorschau. Bevor es aber losgeht: Wir müssen noch erwähnen, dass wir zwar schon selbst spielen durften, doch nur einzelne Events. Die Story, Cutscenes oder Ähnliches gab es noch nicht zu sehen.

„Driven to Glory“: Sex Education trifft Drive to Survive und The Mandalorian

Das große Highlight in Grid Legends ist ganz klar der aufwendig inszenierte Story-Modus, der sich mit echten Schauspielertalenten, einer höchstmodernen Filmtechnik und jeder Menge Drama schmückt. In der Rolle des „Driver 22“, einem Fahrer des Seneca-Teams, werden wir mit einer „Underdog“-Geschichte innerhalb der Grid-Welt konfrontiert, die sich stark von der Formel-1-Doku „Drive to Survive“, die von Netflix seit 2019 produziert wird, inspirieren ließ – wie auch schon das gelungene F1 2021 von Codemasters. Die

britische Spielefirma scheint aktuell, wie so viele, im großen F1-Hype zu stecken.

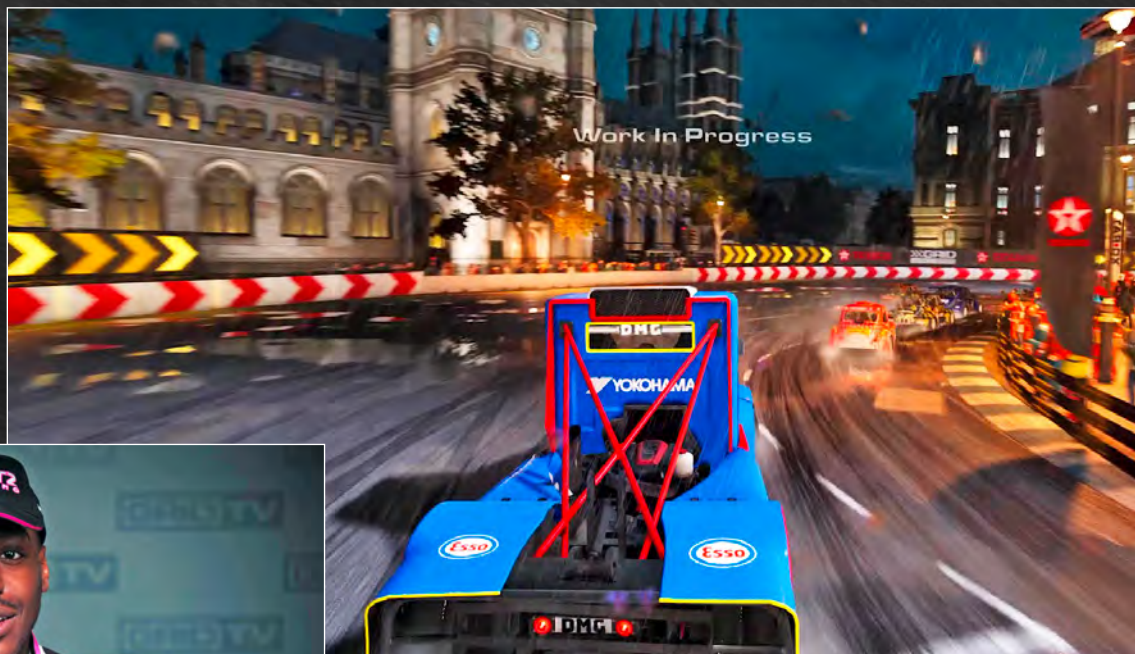
Im Zentrum der Handlung stehen gleich drei unterschiedliche Persönlichkeiten. Den Anfang macht ein eher unerfahrener und junger Rennfahrer, der von „Sex Education“-Star und BAFTA-Preisträger Ncuti Gatwa verkörpert wird. Weiter geht es mit einem alten Bekannten, den Grid-

Fans schon eine ganze Weile kennen: Nathan McKane. Der Standard-Antagonist der Grid-Serie ist fünfmaliger Champion beim dominierenden Rennstall Ravenwest und wird in Grid Legends zum ersten Mal hörbar sein. Komplettiert wird das Trio durch die junge Rennfahrerin Yume Tanaka, die sich versucht, im männerdominierten Rennsport mit Talent und Fleiß durchzusetzen.

Doch abseits der Renntalente soll es auch wichtige Persönlichkeiten wie Manager und Mechaniker geben, die das von Codemasters gemalte Sportgeschehen mit mehr Immersion füttern und zusätzliches Drama in den Rennsport-Alltag pumpen. Live-Action-Geschichten in Videospielen und Sport-Stories haben einen ziemlich schlechten Ruf, ob Codemasters da tatsächlich für Begeisterung sorgen kann?

Peinlicher Drama-Ausflug oder packender Titelkampf?

Was wir bisher zur Story erfahren haben, stimmt uns positiv: Die verschiedenen Facetten könnten tatsächlich eine spannende und dramatische Sportgeschichte versprechen. Was ebenso ziemlich interessant klingt: Grid Legends setzt auf eine hochmoderne Filmtechnik, bei der echte Elemente mit computergenerierten Hintergründen kombiniert werden. Der berühmteste Vertreter dieser modernen Technologie ist die Star-Wars-Show „The Mandalorian“, die das Verfahren schrittweise in Hollywood salonfähig gemacht hat. Geschrieben wird die Geschichte vom preisgekrönten



♣ David gegen Goliath: Wer gerne Rennen mit wilden Parametern fährt, der kann beispielsweise große Trucks und Minis auf seine Wunschstrecke schicken – toll!

♣ Star-Power auf und neben dem Asphalt: „Sex Education“-Star Ncuti Gatwa wird den „Underdog“-Protagonisten in Grid Legends verkörpern. Eine spannende Wahl!



Voll gewappnet: Ein Codemasters-Titel verspricht natürlich klassische Racing-Elemente wie Fahrhilfen, diverse Kameraperspektiven und vieles mehr.

Autor Brad Kane, der bereits an Ghost of Tsushima, Telltale's The Walking Dead und diversen Pixar-Filmen gearbeitet hat.

In unserer digitalen Vorschau, zu der wir von EA und Codemasters eingeladen wurden, gab es leider noch recht wenig Material zum Story-Modus zu begutachten. Ob man also tatsächlich eine packende und dramatische Geschichte erwarten darf, muss sich erst noch in den nächsten Wochen zeigen. Das Doku-Format bestehend aus Live-Material und Interviews klingt aber ziemlich vielversprechend. Viel mehr Einblicke gab es hingegen im Bereich der Inhalte und Modi, die jede Menge Stunden Spielspaß andeuten könnten.

Frischer Asphalt zum Rasen: Die fiktive „Le Mans“-Strecke „Strada Alpina“ verspricht viele Höchstgeschwindigkeitsspassagen und ein tolles Panorama!

Karriere, Events und eigene Kreationen

Abseits der Hauptgeschichte gibt es noch viele weitere Möglichkeiten, in die Faszination des Rennsports einzutauchen. Innerhalb der Karriere ist es uns möglich, in Form des Teamchefs maßgeblich unser einiges Team zu beeinflussen. So dürfen wir beispielsweise die Fahrzeug-Livery, den Namen und das Logo unseres Rennstalls wählen, aber auch, welche Sponsoren uns über die Saison finanziell unterstützen und begleiten – F1 lässt wieder einmal grüßen. Die längste

Karriere der Grid-Geschichte, bestehend aus über 250 Events, kann aber auch rein aus Fahrersicht bestritten werden. Dabei lässt sich frei wählen, auf welche Klassen wir Lust haben. Wer also nur wenig mit kräftigen Trucks anfangen kann, der muss nicht zwingend solche Events bestreiten.

In den sogenannten „Driving Stories“ werden uns darüber hinaus einzigartige und intensive Action auf der Strecke versprochen. Im gleichen Atemzug muss der neue Race Creator hervorgehoben werden, mit dem es mög-

lich ist, unterschiedliche Events zu erschaffen, die sogar online geteilt werden können. Laut Creative Director Chris Smith gibt es dabei kaum Limitierungen und eine simple und intuitive Umsetzung eines Editors, der selbst bastelscheue Spielertypen abholt. Wer beispielsweise Trucks und Minis mitsamt Rampen und Boost-Zonen in der verschneiten Metropole London kombinieren will, der kann das problemlos tun. Unterschiedliche Witterungsbedingungen und Tageszeiten dürfen in einem modernen Racer natürlich auch nicht fehlen, dabei gesellt sich Schnee als neues Feature hinzu. Auch spannend: Beziehungen, von Freundschaften bis hin zu Rivalitäten, können sich im Rennverlauf aufbauen und sich über mehrere Rennen verstärken.

Zu den weiteren Racing-Kategorien zählen Klassiker wie „Drift“, „Elimination“, altbekannte Zeitrennen, „Stadium Trucks“ und viele weitere. Nagelneu ist unter anderem die Einbindung von Elektroautos, die zum ersten Mal in eine eigene Kategorie gepackt wurden.

Aus Fehlern gelernt: Das umfangreichste Grid aller Zeiten

Mit insgesamt über 100 Fahrzeugen und 22 Strecken, die aus über 130 Routen bestehen, kann sich der Spielumfang zum Launch tatsächlich sehen lassen. Dabei gibt es gleich neun Fahrzeugkatego-



Überraschend viele Optimierungen: Statt sich auf einer aufwendig produzierten Geschichte auszuruhen verspricht man ein besseres Fahrgefühl und realistischere Gegner.

rien, natürlich auch die serientypischen Tourenwagen, bei denen von hochmodernen Hypercars bis hin zu Trucks alles dabei ist. Eines der Highlights ist dabei das von Aston Martin entwickelte Hypercar „Aston Martin Valkyrie AMR PRO Concept“. Die Kategorien sind zusätzlich in 3 Schwierigkeitsstufen unterteilt: Amateur, Halbprofi und Profi, die im Laufe der Karriere freigeschaltet werden. Für hartgesotene Asphalt-Veteranen gibt es darüber hinaus diverse Pro-Events, die euer Fahrertalent herausfordern.

Ein gutes Rennspiel braucht natürlich auch ikonische und berühmte Rennstrecken. Zum einen gibt es Prestige-Kurse wie Brands Hatch oder Indianapolis, zum anderen aber auch frei erfundene Pisten. Zu den Highlights zählen hierbei diverse Stadtkurse in Moskau, London und Barcelona sowie die fiktive „Le Mans“-Highspeed-Strecke „Strada Alpina“.

Bessere Gegner, schöneres Licht und intensivere Action

Man könnte jetzt meinen, Codemasters ruht sich auf dem Inhalt aus und präsentiert abseits dessen ein ähnliches Bild, wie das im 2019er-Grid der Fall war – falsch gedacht. Wir waren tatsächlich überrascht, wie ambitioniert Grid Legends seitens Chris Smith präsentiert wurde. Man hat eine komplett neue Belichtungs-Engine am Start, die das allgemeine Grafikbild gehörig aufwerten soll. Darü-

ber hinaus hat man intensiv an der KI gewerkelt, die bereits im Vorgänger ein positives Bild hinterlassen hat, nun aber noch realistischer und fordernder agiert. Mit Grid Legends sollen Rennen so intensiv sein, wie noch nie. Das soll zum einen damit erreicht werden, dass die Fehlerquote bei der Konkurrenz, egal ob technischer oder fahrerischer Natur, steigt.

Autoschäden können dabei in Form von kleinen Schäden bis hin zu einem verlorenen Reifen oder Engine-Problemen in Erscheinung treten. Wie gut das Schadens-

modell ausfällt können wir ebenso noch nicht sagen. Traditionell sind Bereiche wie AI oder optische Schäden ein Bereich innerhalb der Entwicklung, der erst ziemlich spät optimiert wird. Was wir aber sagen können, ist, dass das Fahrverhalten in Bezug auf Wetter, Randsteine und Rad-an-Rad-Action angepasst und ordentlich verbessert wurde.

Abschließend möchten wir noch auf Bereiche eingehen, die in einem Codemasters-Rennspiel natürlich nicht fehlen dürfen. Ob es diverse Fahrhilfen sind, Lenkrad-Unterstützung oder ein Multiplay-

er, Grid Legends wird eine vollwertige Racing-Erfahrung. Inwieweit die vielen Satzteile am Ende zusammengefügt werden und wie sich das für den Release am 25. Februar Gameplay im Gesamtbild präsentieren wird, muss sich zeigen.

MACI NAEEM CHEEMA

Meinung

„Endlich traut sich mal jemand an eine ambitionierte Live-Action-Story!“

Maci Naeem Cheema Redakteur



Die aktuelle F1-Saison und die gefeierte Netflix-Show „Drive to Survive“ zeigen: Motorsport kann unfassbar packend sein und dramatische Geschichten über Träume, Niederlagen, zermürbende Rivalitäten und Team-Work erzählen – nur leider nicht in Videospielen. Zumindest bisher. Ja, die Racing-Story rund um den Newcomer Aiden Jackson aus F1 2021 hat Spaß gemacht und ist ein wichtiger Schritt, doch da geht noch so viel mehr! Ich persönlich bin sehr gespannt auf die ambitionierte Sport-Story, die Grid Legends der Welt erzählen möchte. Das Dokumentationsformat eignet sich perfekt für eine Rennsportgeschichte, zusätzlich stimmt mich die Teilnahme von BAFTA-Preisträger Ncuti Gatwa sehr positiv – den muss man einfach mögen.

Darauf basiert unsere Meinung:

Wir wurden von EA zu einem digitalen Preview-Event mit Creative Director Chris Smith eingeladen. Zusätzlich durften wir einen frühen PC-Build spielen und einige Rennen selbst fahren.

Infos

HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Codemasters
TERMIN	25. Februar 2022

Aufgepasst, Hit-Potenzial: Es gab zwar noch einige Spielbereiche, die Codemasters noch unter Verschluss hält, doch unser Ersteindruck ist ziemlich positiv.





WWE 2K22

In einem Briefing stellten uns die Entwickler von WWE 2K22 die zehn größten Verbesserungen vor und ließen uns auch einen Blick auf die Grafik werfen. Das große Highlight: Der GM-Modus kehrt zurück.

SPORTSPIEL | Eigentlich wollten Publisher 2K und Entwickler Visual Concepts erst im Januar 2022 neue Informationen zum im März erscheinenden Wrestlingspiel WWE 2K22 preisgeben, doch kurzfristig erhielten wir eine Einladung zu einem Briefing, in dem uns Creative Director Lynell Jinks und Art Producer Christina Diem Pham die zehn wichtigsten Verbesserungen und größten Neuerungen vorstellen wollten. Diesen Termin nahmen wir natürlich

wahr, schließlich hielt man sich mit Infos zum Titel bislang sehr bedeckt und für das miserable WWE 2K20 müssen Publisher und Entwickler einiges an Wiedergutmachung leisten.

Die zehn Säulen des neuen Wrestlingspiels

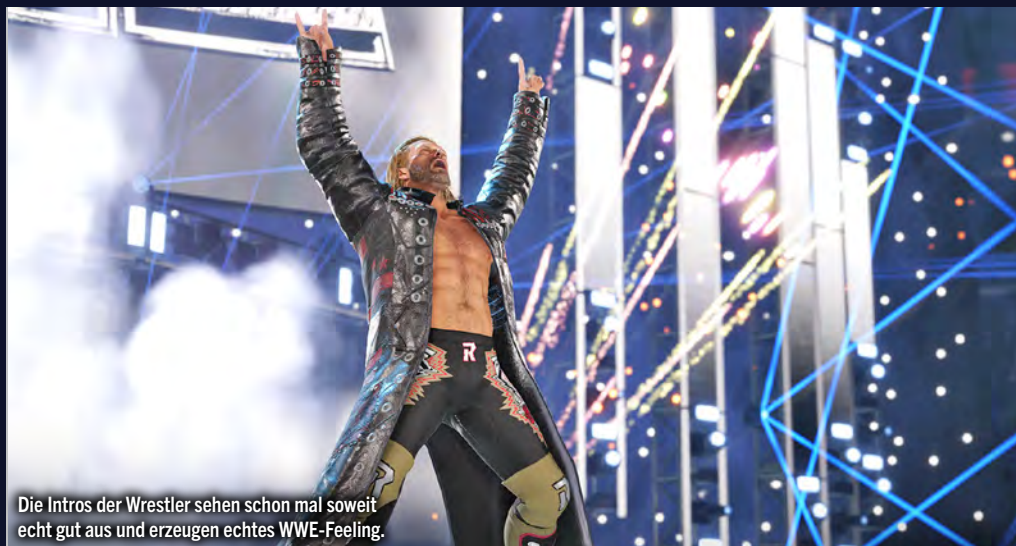
Nach einer kurzen Begrüßung wird uns auch schon ein kurzes Video vorgeführt, in dem nur sehr wenig Gameplay gezeigt wird, doch

die genannten Features von WWE 2K22 klingen dafür äußerst vielversprechend. Aufgelistet lauten sie:

1. Neu designte Gameplay-Engine
2. Neue Steuerung
3. Verbesserte Grafik
4. Immersivere Präsentation
5. Neuer WWE-2K-Showcase
6. MyGM
7. MyFaction
8. MyRise
9. Universum-Modus
10. Creation Suite

Obwohl wir nur wenig Einblicke in das Spiel selbst erhielten, nahmen sich Creative Director Lynell Jinks und Art Producer Christina Diem Pham anschließend noch Zeit, einige der vorgestellten Features weiter auszuführen. So erzählten die beiden etwa, dass die Steuerung komplett überarbeitet wurde. WWE 2K22 soll genügend Tiefe bieten, um den Hardcore-Fans die volle Kontrolle über das Spielgeschehen zu ermöglichen und taktisch zu kämpfen, aber es soll nun auch viel leichter verständlich sein, sodass auch Anfänger direkt Spaß und Erfolgserlebnisse haben werden.

Lynell Jinks erläutert uns anschließend, dass man sich bei der Qualität des Spiels an der NBA-2K-Reihe orientieren wolle, die ebenfalls von Visual Concepts entwickelt wird. Man krepelte deshalb die Gameplay-Engine nicht nur um, man designte sie neu. Die Animationen wurden runterneuert, sodass sich nun beispielsweise Kickouts, Dives und Reversals viel realistischer anfühlen als bisher in der Reihe. Die etwa 30.000 bisherigen Moves wurden dafür überarbeitet und etwa 5.000 neue Aktionen hinzugefügt. Da die Präsentation nun viel immersiver sein



Die Intros der Wrestler sehen schon mal soweit echt gut aus und erzeugen echtes WWE-Feeling.

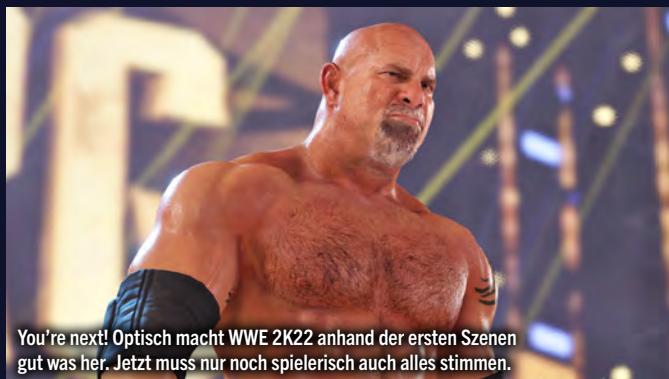
soll, entstehe so das Gefühl einer echten WWE-Übertragung. Es gibt in WWE 2K22 nun wohl mehr Kamerawinkel, überarbeitete Zuschauer mit viel mehr und viel abwechslungsreicheren und passenderen Reaktionen auf das Geschehen im Ring sowie ein neues Kommentatoren-Team.

Doch nicht nur die Präsentation, auch die Grafik selbst wurde nun stark überarbeitet. Darauf ging Christina Diem Pham näher ein. Die Charaktermodelle der im Spiel enthaltenen Wrestler wurden wohl komplett überarbeitet. Genau wie bei der Basketball-Simulation NBA 2K habe man die realen Sports-Entertainer mit über 80 Kameras gescannt. Der Unterschied zu den letzten Teilen ist tatsächlich enorm. In dem kurzen Video sahen wir Nahaufnahmen der Modelle von Edge, Drew McIntyre und Bill Goldberg, die wirklich äußerst realistisch und detailreich waren. Sogar die langen Haare scheinen nun nicht mehr so schlimm auszusehen wie zuvor.

Doch auch an anderer Stelle wurde mächtig an der Optik des Spiels gedreht. Sämtliche Umgebungen wurden überarbeitet und es kommen neue Shader und ein ganz neues Beleuchtungssystem zum Einsatz. Der Ausschnitt aus dem Entrance von Drew McIntyre sah jedenfalls schon mal ganz gut aus. Bayley hingegen wirkte so, als sei ihr Modell etwas stiefmütterlicher behandelt worden.

Alte, neue und andere Modi

Neben der neuen Technik von WWE 2K22 standen in der Präsentation vor allem die Spielmodi im Mittelpunkt. So wurde unter anderem ein neuer Showcase angekündigt, in dem man die wichtigsten Stationen der Karriere eines bekannten Wrestlers nachspielt.



You're next! Optisch macht WWE 2K22 anhand der ersten Szenen gut was her. Jetzt muss nur noch spielerisch auch alles stimmen.



Edge war einer der wenigen Wrestler, die wir bisher schon in Bewegung erleben durften.

Wir gehen dabei von Rey Mysterio aus, denn der Biggest Little Man wurde hier kurz gezeigt und bereits im ersten Teaser zu WWE 2K22 war er zu sehen. Ob es nur einen oder gar mehrere Showcases geben wird, wurde jedoch noch nicht gesagt.

Dafür wird es aber ganz sicher wieder einen Karrieremodus geben, in dem man einen selbstgestellten Wrestler vom Rookie zur Legende werden lässt. Dieser Modus hört nun auf den Namen My-Rise und soll sich ebenfalls stark verbessert zeigen, da man nun den eigenen Weg freier bestimmen kann. Man kann selbst Rivalitäten starten, die zu kleineren Sub-Quests führen. Auch hier hat man anscheinend auf die Fans gehört, die sich seit Jahren einen Story-Modus wie bei den Klassikern Here Comes The Pain und SmackDown! vs. RAW wünschen.

Zudem soll man nun auch viel mehr Möglichkeiten haben, die eigenen Wrestler-Kreationen zu gestalten. Laut Art Producer Christina Diem Pham gibt es nun viel mehr Tools, Körpertypen, Objekte

und andere Komponenten, die dafür sorgen sollen, die CAWs realistischer darzustellen. Wir hoffen sehr, dass dies auch wirklich gelingt, denn viel zu oft wirkten die Eigenkreationen neben den echten Catchern wie Playmobil-Figuren.

Der GM-Modus ist zurück!

Zum Universum-Modus sagten die beiden Entwickler von Visual Concepts nicht viel. Bislang ist nur bekannt, dass auch der Modus wohl überarbeitet wurde und mehr Abwechslung bieten soll. Dafür erfuhren wir mehr zu MyFactorion. Der Modus ist wohl so eine Art FIFA Ultimate Team, in dem man Wrestler sammelt und zu einer legendären Gruppierung ähnlich der Four Horseman oder nWo macht.

Laut den Entwicklern soll der Modus auch für Einzelspieler möglich sein und sie betonten, dass Spieler, die für Echtgeld Virtual Credits kaufen keinerlei spielerische Vorteile haben werden. Nun, auf dieses „Feature“ hätten wir dann doch gerne verzichtet. Hier sind wir erstmal skeptisch.

Ein anderer Modus ließ unser Herz dafür umso höherschlagen: Nach über zehn Jahren Abstinenz und Bitten und Flehen der Fans ist der GM-Modus endlich wieder zurückgekehrt.

Auch hier gingen die Entwickler noch nicht in die Tiefe, aber genau wie im famosen SmackDown! vs. RAW 2007 soll es hier möglich sein, einen kompletten Brand zu managen, Drafts auszuführen, Verträge auszuhandeln, Rivalitäten festzusetzen und Storylines festzulegen, um in der Gunst der Zu-

schauber zu steigen und zur Nummer 1 der Wrestlingwelt zu werden.

Weitere Informationen zu Gameplay, Technik und Spielmodi soll es im Januar geben. Dann möchten 2K und Visual Concepts WWE 2K22 ausführlich vorstellen. Wir sind sehr gespannt, denn die Punkte der „Hit-List“ klingen äußerst vielversprechend und machen Hoffnung, dass uns die Entwickler nach dem 2K20-Debakel eine echte Wiedergutmachung bescheren.

CHRISTIAN DÖRRE

Meinung

„Ich bin positiv überrascht von den ersten Infos zum Spiel.“

Christian Dörre Redakteur



Als 2K mich zu einer „kurzen Präsentation“ einlud, dachte ich nicht, dass die Entwickler so viele Informationen zu WWE 2K22 herausgeben würden. Vor allem scheinen die ganzen Features, die auf der sogenannten Hit-Liste aufgeführt wurden, durchdacht zu sein. Klar, dass die Grafik besser und das Gameplay überarbeitet sein müssen, ist jetzt wenig überraschend, aber gerade die Spielmodi klingen vielversprechend und zeigen, dass 2K und Visual Concepts wissen, dass sie etwas gutzumachen haben. Persönlich freut mich vor allem die Rückkehr des GM-Modus. Schon damals verschwendete ich viel zu viel Lebenszeit mit dem Aufbau meines Wrestling-Brands und ich bin gewillt es erneut zu tun, wenn WWE 2K22 im März 2022 erscheint. Vorausgesetzt natürlich, auch der Rest stimmt. Aber hier bin ich nach der Präsentation vorsichtig optimistisch.

Darauf basiert unsere Meinung:

2K Games lud uns zu einer kurzen Präsentation ein und stellte uns die Neuerungen in WWE 2K22 vor. Außerdem gab es einen ersten Trailer.

Infos

HERSTELLER	2K Games
ENTWICKLER	Visual Concepts
TERMIN	März 2022



Monark

Hinter diesem Spiel stecken echte JRPG-Experten – wir verraten, was ihr von Monark erwarten könnt.

ROLLENSPIEL | Ein Abenteuer zwischen Schulalltag und einer in Trümmern liegenden, mysteriösen Dimension – kommt euch das bekannt vor? Zugegeben, das High-school-Setting, kombiniert mit einer fremden Welt ist gefühlt schon so verbreitet, dass es ein eigenes Genre darstellen sollte, die Ähnlichkeiten zwischen Monark und Shin Megami Tensei haben aber einen besonderen Grund. Monark wird nämlich entwickelt von ehe-

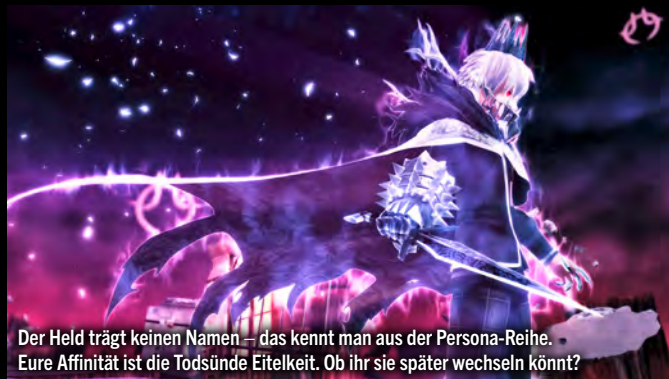
maligen Team-Mitgliedern der Shin-Megami-Tensei-Macher! Und, wie wir nicht erst seit dem Test zu Shin Megami Tensei 5 aus der letzten Ausgabe wissen: Die Männer und Frauen des Studios verstehen ihr Handwerk. Während die Persona-Reihe exklusiv auf Playstation-Konsolen beheimatet ist und Shin Megami Tensei sich bei Nintendo wohlfühlt, soll Monark für alle Plattformen erscheinen. In Japan erfolgte der Release bereits im

Herbst 2021, wir Europäer müssen mal wieder einen längeren Geduldsfaden beweisen und bis zum Frühjahr 2022 abwarten.

Raus aus der Schule

Die Prämisse von Monark lautet wie folgt: Ihr erwacht in der Shin Mikado Academy, einer anscheinend recht normalen Schule, die allerdings durch eine Barriere von der Außenwelt abgeschnitten ist. Außerdem treiben Dämo-

nen ihr Unwesen auf dem Campus. Dem seht ihr natürlich nicht tatenlos zu, und gemeinsam mit vier Schulkameraden stellt ihr euch der übernatürlichen Bedrohung entgegen. Später kommen ziemlich sichere weitere Mitstreiter hinzu, denn ihr könnt maximal sechs Figuren im Kampf befehligen. Dankenswerterweise verfügt ihr selbst ebenfalls über dämonische Kräfte, die ihr gezielt weiterentwickeln könnt. Dabei spielt



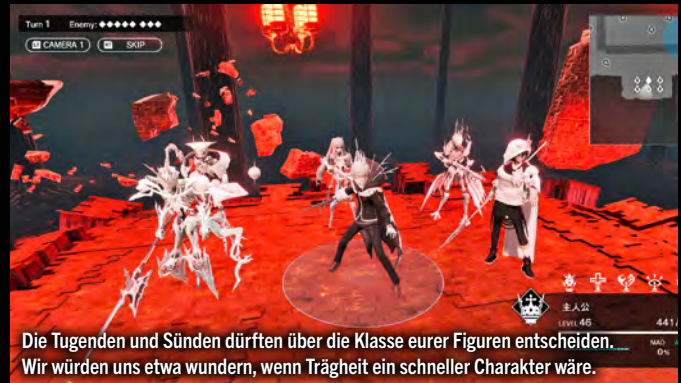
eure Persönlichkeit eine Rolle, die sich abhängig von euren Entscheidungen ändert. Unterschiedliche Enden könnten damit auch möglich sein, aber wie linear Monark wirklich ausfällt, lässt sich noch nicht sagen. Ein bisschen wie in Bloodborne spielt zusätzlich eure geistige Gesundheit eine gewisse Rolle im Spiel, insbesondere im Kampf. Verliert ihr den Verstand, greift ihr wahllos Freund und Feind an und vernichtet euch nach ein paar Runden selbst. Das solltet ihr natürlich tunlichst vermeiden! Ziel des Spiels ist, der verfluchten Schule zu entkommen.

Von Sünden und Tugenden

Wie das Wörtchen „Runden“ bereits verrät, finden die Gefechte in Monark nicht in Echtzeit statt. Auf den ersten Blick erinnert das Gebotene ein wenig an das Taktik-RPG Disgaea, nur ohne ein festgelegtes Raster am Boden. Ihr könnt eure Figuren also freier bewegen als bei der Konkurrenz. Die Dämonen, die ihr in den Kampf schickt, haben eine Affinität zu den sieben Todsünden. Die Gestaltung der Monster erinnert dabei ebenfalls an die Kreaturen aus Persona und Shin Megami Tensei. Der Protagonist (oder die Protagonistin) ist mit der Todsünde Eitelkeit verbunden – ähnlich wie in Persona vermuten wir aber, dass ihr auch alle möglichen anderen Sünden oder Tugenden personifizieren könnt. Zu euren Begleitern sind ebenfalls schon Details bekannt: Die braun-

haarige Nozomi verkörpert in ihrer Kämpferform Hoffnung, der dynamische Ryotaro ist mit der Völlei verknüpft (auch wenn er gertenschlank daherkommt), der schweigsame Shin steht für Glauben und die belesene Kokoro nutzt die Macht der Trägheit. Ihr seht schon: Was in Persona also die Großen Arkana aus dem Tarot sind, das sind in Monark die Todsünden und Tugenden aus dem christlichen Glauben. Um das Paket Genre-üblich abzurunden, taucht auch noch ein mysteriöses, anscheinend böses Hasenstofftier in der anderen Dimension auf und beginnt eine Unterhaltung mit den Schülern. Es erinnert an den fiesen Bären Monokuma aus der Danganronpa-Reihe. Genau wie die Verbündeten wurden bereits ein paar Widersacher in einem Trailer vorgestellt. Vermutlich handelt es sich bei ihnen um klassische Bossgegner. Deren Bezugstugenden oder -Sünden wurden leider nicht gezeigt – da müssen wir uns wohl bis zum Release gedulden. Auf jeden Fall ist einer der Obermotze Vorstand der Schülervertretung der ominösen Shin Mikado Academy.

Ansonsten bleibt noch vieles vage. Sowohl das Kampfsystem wurde bislang nicht weiter erläutert, auch die Story und Gameplay-Details werfen noch Fragen auf. Wird man etwa auch normalen Schulalltag auf dem Campus erleben, so wie in Persona? Was bedeutet es, „seinem Ego zu folgen“, wie es im Trailer postuliert wird? Auf jeden Fall



Die Tugenden und Sünden dürften über die Klasse eurer Figuren entscheiden. Wir würden uns etwa wundern, wenn Trägheit ein schneller Charakter wäre.



Die Shin Mikado Academy ist alles anderen als eine normale Schule, auch wenn sie auf den ersten Blick so wirken mag. Dämonen treiben hier ihr Unwesen!

kann man Monark nicht vorwerfen, dass es zu simpel daherkommt. Wie massentauglich das JRPG am Ende ausfällt, wird sich im Frühjahr zeigen. In Japan gibt es eine kostenlose Demo zum Spiel, das wäre hierzulande sicher auch eine gute Idee. Gerade das Kampfsystem könnte sich als recht komplex entpuppen. Aber wir sind mal gespannt, wie sich das Werk der Ex-SMT-Mitarbeiter zwischen den Konkurrenzserien einreicht.

KATHARINA PACHE

Meinung

„Wenn ich schon nochmal in die Schule muss, dann bitte mit Unterricht!“

Katharina Pache Redakteurin

Bei Shin Megami Tensei fehlt mir die Komponente Alltagsleben, die in Persona enthalten ist. Bei Monark weiß ich leider gar nicht, ob es nun eher so wie die eine oder wie die andere genannte Serie ausfallen wird. Bislang wirkt es nicht so, als würde man unbeschwerten Schulalltag genießen, wenn da so viele Dämonen herumschlurven und irgendeine Art Nebel Schüler in den Wahnsinn treibt. Aber mal sehen – auch zum Thema Kampfsystem sind ja noch viele Fragen offen. Und generell ist es eine gute Sache, wenn ein weiteres großes JRPG den Weg auf die Switch findet. Da das Spiel in Japan seit Oktober erhältlich ist, gibt es dort schon eine Wertung des hiesigen Fachmagazins Famitsu. Nur sind die Einstufungen der japanischen Kollegen für uns Westler oft nicht wirklich aussagekräftig. Monark bekam etwa eine Wertung von 30 von 40 Punkten – das sind vier Punkte weniger als der spielerische Totalausfall eFootball 2021 von Konami (unser Schwestermagazin PC Games vergab die ernüchternde Bewertung 3 von 10). Es bleibt also spannend, ich hoffe einerseits, dass Monark gut wird und andererseits, dass es nicht allzu sehr untergeht. Eine kostenlose Demo würde sicher helfen.

Darauf basiert unsere Meinung:

Unsere Meinung basiert auf dem bisher vom Publisher veröffentlichtem Pressematerial und Trailern.

Infos

HERSTELLER	NIS America
ENTWICKLER	Lancarse
TERMIN	25. Februar 2022



Welche Art Dämon das wohl ist? Das Gegner-Design wirkt grausig und vielversprechend.



Dynasty Warriors 9: **Empires**

Epische Schlachten, gigantische Gegnerhorden, Verschwörungen und Intrigen – bald erscheint Dynasty Warriors 9: Empires.

ACTION | Die Serie Dynasty Warriors hat sich noch nie durch besondere Wertungshöhenflüge ausgezeichnet. Nichtsdestotrotz scharte sich um die Action-Feuerwerke eine hartgesottene Fan-Gemeinde, die unter anderem durch namhafte Crossover wie Hyrule Warriors weiter gewachsen ist. Und auch, wenn es sich bei den Dynasty-Titeln nicht um perfekte Spiele

handelt, so ist doch nicht von der Hand zu weisen, dass es verdammt Spaß machen kann, als legendärer Held Hundertschaften von Gegnern effektiv ins digitale Nirwana zu senden. Mit Dynasty Warriors 9 Empires steht ab Februar 2022 ein weiterer Ableger in den Startlöchern, der ein bisschen mehr auf Taktik setzt. Das ist nicht alles – hier kommen alle Infos.

Einer gegen Tausend

Aber zunächst klipp und klar: Das wilde Kämpfen gegen zig Kanonenfutterfeinde gehört auch in Empires zum Spielerlebnis. Und abermals geht es darum, das riesige chinesische Reich unter die eigene Kontrolle zu bringen. In Empires allerdings werdet ihr nicht nur auf offenem Feld in die Schlacht ziehen, sondern auch Festungen einneh-

men. Und dafür befehligt ihr verschiedene Truppenarten, etwa Bogenschützen oder Reiter, und setzt Kriegsmaschinen ein. Ist die Belagerung ein Erfolg und ihr stürmt die Tore der Burg, dann müsst ihr euch im Kampf dem feindlichen Befehlshaber stellen. Diese Typen haben natürlich weitaus mehr auf dem Kasten als ein einfacher Fußsoldat. Wenn ihr euren Widersacher in die



Knie gezwungen habt, könnt ihr ihn gefangen nehmen.

Erweitert wird das Gameplay außerdem durch „secret plans“, also Geheimpläne. Das sind spezielle Bonusziele, die ihr im Verlauf einer Mission erledigen könnt, um so einen Bonus einzuheimsen. Ihr wählt vor Beginn einer Aufgabe selbst, welche Geheimpläne ihr ausführen möchtet, sodass ihr euer Vorgehen besser planen könnt. Die Anforderungen reichen vom Einnehmen von Stützpunkten in der Nähe zu Eskortmissionen bis hin zum Besiegen spezifischer feindlicher Einheiten. Allerdings solltet ihr beachten, dass auch eure Gegner Geheimpläne verfolgen können und so unter Umständen von diversen Boni oder anderen Vorteilen profitieren!

Reiter schlägt Fußsoldat

Wie in anderen Strategiespielen üblich hängt von der Truppenart deren Effektivität in diversen Konstellationen ab. Es gibt Infanterie, Fernkämpfer und berittene Einheiten. In einem einfachen Stein-Schere-Papier-Prinzip ist jeder Typus dem einen über-, und wieder einem anderen unterlegen. Zudem hat jede Truppenart besondere Talente, zum Beispiel ist der Einsatz von Fußsoldaten besonders zu empfehlen, wenn es darum geht, feindliche Belagerungsgeräte zu zerstören. Boni erhält ihr außerdem abhängig von der Wahl eures Kommandanten (den ihr auch selbst in den Schlachten steuert). Manche Befehlshaber machen Reiter stärker,

andere Fernkämpfer – auch dieser Aspekt will also bei der Missionsplanung beachtet werden.

Ein Königreich wird aber natürlich nicht nur auf dem Schlachtfeld vereint und verteidigt. Deshalb werdet ihr in Dynast Warriors 9: Empires auch vom Schreibtisch aus aktiv. Einmal im halben Jahr (natürlich In-Game-Zeit) legt ihr die Pläne für das Vorgehen der nächsten sechs Monate fest, werbt neue Kommandanten an, schmiedet Intrigen, erlasst Verordnungen und kauft Versorgungsgüter für die Armee ein – wäre schließlich äußerst unpraktisch, in der nächsten Auseinandersetzung ohne Pfeile für die Bogenschützen dazustehen.

Beim Anwerben neuer Kommandanten spielen die Geheimpläne ebenfalls eine Rolle. So erhält ihr etwa neue, optionale Geheimpläne erst, wenn ihr bestimmte Figuren in euer Heer einreicht. Vertrauen ist ebenfalls ein wichtiges Gut, das ihr zum Beispiel steigern könnt, indem ihr die Geheimpläne eines Helden erfüllt, der gerade erst zu euch gestoßen ist. Wenn euch bestimmte Charaktere vertrauen, setzt das sogar die normale Befehlskette außer Kraft und ihr könnt selbst den Figuren Befehle erteilen, die eigentlich im Rang über euch stehen. Und auch zu neuen Gesprächsoptionen, in denen ihr eure Mitstreiter besser kennenlernen, ist das Vertrauen der Schlüssel.

Es hört sich wie ein nettes Gimmick an, hat aber durchaus Gameplay-Relevanz: Ihr könnt in Empires sogenannte Spazier-



Historisch korrekt ist Dynasty Warriors vielleicht nicht, aber das stellt keinen Nachteil dar – mit einem Tiger im Team kämpft es sich einfach besser!



Beim Belagern und Kämpfen solltet ihr eine grobe Vorstellung von eurer Taktik haben. Das Erfüllen von Geheimplänen verschafft euch Vorteile.

gänge durch euer Reich unternehmen und dabei im Fotomodus Bilder schießen. Tatsächlich warten beim Lustwandeln Charaktere auf euch, die ihr auf andere Arten nicht treffen oder rekrutieren könnt! Für eindrucksvolle Schnappschüsse sollen dann zig Einstellungsmöglichkeiten sorgen, vom Wetter bis zur Tageszeit und den Klamotten, die ihr und eure Begleiter tragen.

Klingt alles gut? Das finden wir auch! Skeptiker wird Empires vielleicht nicht abholen, aber das ist in Ordnung.

KATHARINA PACHE

Meinung

„Dynasty Warriors ist der Beweis, dass man es nicht jedem recht machen muss.“

Katharina Pache Redakteurin



Die Zielgruppe der Schlachtplatte schätzt an Dynasty Warriors oft genau das, was andere kritisieren. Es mag vielleicht in den Kämpfen etwas stumpfer ausfallen als andere Action-Games, die Taktikoptionen erreichen vielleicht nicht die Tiefe von ausgewachsenen Genre-Vertretern und die Story ist nicht das Gelbe vom Ei – aber dass die Reihe mitsamt ihren Ablegern den Nerv von vielen Zockern trifft, kann man einfach nicht abstreiten. Mit Hyrule Warriors dürften zudem auch Spieler auf Tuchfühlung gegangen sein, die zuvor mit den Dynasty Warriors keine Berührungspunkte hatten. Da mir persönlich das reine Herumprügeln tatsächlich etwas zu öde ist, finde ich den Empires-Ansatz reizvoller, bei dem es eben auch um strategische Entscheidungen geht. Dass diese vermutlich nicht ganz so anspruchsvoll ausfallen werden, empfinde ich als Pluspunkt. Ich meine es nicht abwertend, wenn ich sage, dass es manchmal Freude macht, das Hirn ein bisschen auszuschalten und sich berieseln zu lassen. Ich denke, dass Dynasty Warriors 9: Empires das Zeug dazu haben könnte. Und für die komplette Entspannung unternehme ich einen Spaziergang im Spiel und knipse ein paar hübsche Fotos!

Darauf basiert unsere Meinung:

Unser erster Eindruck basiert auf dem bisher veröffentlichtem Pressematerial wie Mitteilungen und Trailern.

Infos

HERSTELLER	Koei Tecmo
ENTWICKLER	Omega Force
TERMIN	25. Februar 2022



Wie üblich lernt ihr jede Menge Charaktere kennen und baut Vertrauen zu ihnen auf.

Das Team

Unsere Hauptdarsteller – und was sie diesen Monat bewegt hat

Sascha Lohmüller // sagt „Ja!“ zu deutschem Wasser

Spielt gerade: WoW, Destiny 2, Chorus

Schaut gerade: viele, viele bunte Blu-rays

Hört gerade: mal wieder Enshine – Singularity

Und sonst: Wünscht an dieser Stelle erstmal ein frohes neues Jahr! Ich persönlich hab Weihnachten und Silvester ja noch vor mir, als ich diese Zeilen ausfülle – freue mich schon auf den damit verbundenen Urlaub. Der wird genutzt, um mal so richtig nix zu machen. Außer zocken, schlafen, Kekse fressen und ein bisschen spazieren. Muss auch mal sein. Und: 2022 kann nur besser werden.

Top-Titel der Ausgabe: Horizon: Forbidden West

Flop-Titel der Ausgabe: Let's Sing 2022



Katharina Pache // Spielt gerne mit dem Balli

Spielt gerade: The Binding of Isaac: Repentance

Schaut gerade: nach neuen Restaurants in der Gegend

Hört gerade: den Staubsaugroboter gegen Möbel bumsen

Und sonst: War schockiert zu erfahren, dass Asterix und Obelix, bevor sie beim Ehapa-Verlag erschienen, im Kauka-Verlag als Sigi und Babarras veröffentlicht wurden und „dank“ der freien Übersetzung ziemlich Nazis waren. Wie kann man diesem Kauka Ausstellungen widmen und posthum Preise verleihen? Fix und Foxi war doch auch schon immer scheiße.

Top-Titel der Ausgabe: Asterix & Obelix

Flop-Titel der Ausgabe: Elex 2



Lukas Schmid // Ich fresse Meister Röhrichs Kohlen

Spielt gerade: The Climb & The Climb 2, Arizona Sunshine, Fall Guys Season 6, House of Ashes

Schaut gerade: Hawkeye

Hört gerade: laut Spotify Jahresrückblick sehr oft Kram, für den ich mich ein wenig schäme

Und sonst: Kürzlich hatte ich einen komplett steifen Nacken, ich konnte den Kopf kaum bewegen. Hatte ich früher auch schon manchmal, aber nie so krass, und da gab es klare Auslöser wie Verlegen in der Nacht. Diesmal hat's einfach auf einmal angefangen. Verpiss dich, Alterwerden ...

Top-Titel der Ausgabe: A Short Hike

Flop-Titel der Ausgabe: Landwirtschaftslex 2



Matthias Dammes // Braucht mehr Zeit für andere Medien

Spielt gerade: Forza Horizon 5, Transport Fever 2

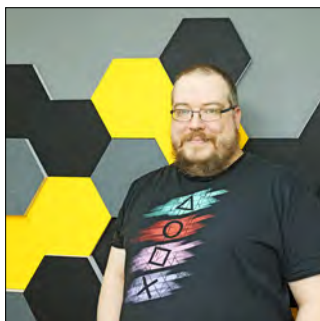
Schaut gerade: Marvel's Hawkeye und demnächst: The Expanse sowie The Book of Boba Fett

Hört gerade: Mehr Musik! Die Spotify-Jahresauswertung hat einen deutlichen Konsumrückgang ergeben. Das kann so nicht bleiben.

Und sonst: Die Game Awards haben mich eines gelehrt. Ich muss endlich The Expanse schauen und ich muss endlich anfangen, die Bücher der High-Republic-Ära von Star Wars zu lesen, bevor sie hier völlig verstauben.

Top-Titel der Ausgabe: Chorus

Flop-Titel der Ausgabe: Let's Sing 2022



Maria Beyer-Fistrich // Jahresendfigur

Spielt gerade: Skyrim AE

Schaut gerade: Succession, Cash Jordan

Hört gerade: Meine Spotify-Playlist 2021

Und sonst: 2021 war Mist. Das haben wir mal besser ab und vergessen es. Nicht mal Weihnachtsstimmung wollte aufkommen. Kein Baum, keine Kerzen, kein Sissi, kein Weihnachtsmarkt. Hoffentlich wird nächstes Jahr besser ;(

Top-Titel der Ausgabe: Chorus

Flop-Titel der Ausgabe: Let's Sing 2022



Antonia Dreßler // Mag Chips lieber als Fisch

Spielt gerade: Monster Hunter Stories 2, Horizon Zero Dawn und CoD: Vanguard

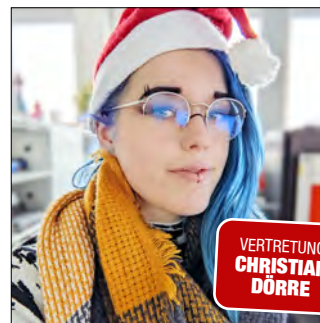
Schaut gerade: Filme mit The Rock (erst war es Zufall, inzwischen gibt es ein Muster)

Hört gerade: Habe heute Morgen die Rabenklingen-Reihe angefangen, nachdem ich die Rabenschatten-Trilogie fertig hatte, da ist das letzte Buch aber noch nicht vertont, ich bin jetzt schon genervt...

Und sonst: Ist bald Weihnachten!!!!!!!

Top-Titel der Ausgabe: A Short Hike / Death's Door

Flop-Titel der Ausgabe: Let's Sing



Felix Schütz // Tendiert zu Karottensaft

Spielt gerade: Halo 2: Anniversary, Loop Hero, Chorus, Halo Infinite, Guardians of the Galaxy, Diablo Immortal, Asterix & Obelix: Slap them All!, Jurassic World Evolution

Schaut gerade: Hawkeye, Seinfeld, Angel, The Expanse

Hört gerade: Den depperten Postboten an der Tür, der uns sicher wieder kostenlose Zeitungen einwirft.

Und sonst: Hat sich zähneknirschend einen Fernseher gekauft, backt unmotiviert Plätzchen, liest mit den Kindern sämtliche Asterix-Comics und lässt sich von seinem Sohn Fingerstricken beibringen.

Top-Titel der Ausgabe: Chorus

Flop-Titel der Ausgabe: Let's Sing 2022



David Benke // Hat nen Katzenbuckel

Spielt gerade: Titanfall 2, Heavenly Bodies

Schaut gerade: Die neue Doku über den Penny-Markt auf der Reeperbahn. Endlich gibt es Nachschub!

Hört gerade: Zum allerersten Mal den PC-Games-Community-Podcast, weil Maria da zu Gast war und ein paar interessante Fragen unserer Leser beantwortet hat.

Und sonst: Schließe ich mich einfach Macis Vorfreude auf den Weihnachtsurlaub an. 2021 war doch ziemlich nerven- und kräftezehrend. Da fällt einem zum Jahresende nicht mal mehr was Gescheites für die Teamseite ein.

Top-Titel der Ausgabe: Death's Door

Flop-Titel der Ausgabe: Demon Slayer



Marcel Naem Cheema // bald im Energiesparmodus

Spielt gerade: Halo Infinite, Townscaper, F1 2021

Zuletzt gesehen: Pressevorführung zu Spider-Man: No Way Home (o.O), Hawkeye und tick, tick...BOOM!

Hört gerade: Endlich wieder grottige und peinliche Musik, nachdem der Druck rund um den Spotify-Jahresrückblick von meinen Schultern gefallen ist.

Und sonst: Freue ich mich superduper auf die kurze Auszeit rund um Weihnachten und Silvester. Endlich mal ein paar Tage abschalten, runterfahren und nicht nachdenken über den kommenden Trubel 2022.

Top-Titel der Ausgabe: A Short Hike

Flop-Titel der Ausgabe: Dynasty Warriors 9?

**Christian Fußy // Haarloser Grinch**

Spielt gerade: Football Manager 2022, Hades, Grounded

Zuletzt gesehen: Matrix 4, It's a Sin

Hört gerade: Den Always Sunny in Philadelphia Podcast

Und sonst: Jahresendspurt und Geschenkstress halten den Blutdruck oben. Damit die Feiertage dann trotzdem etwas besinnlich werden, hab ich zumindest schon mal den Baum weihnachtlich geschmückt.

Top-Titel der Ausgabe: Death's Door

Flop-Titel der Ausgabe: Der MyFaction-Modus von WWE2k22

**Johannes Gehrling // Hat mehr Booster im Arm als Pokémon-Karten(-Booster)**

Spielt gerade: Mario Kart, Mario Party, Smash Bros.

Schaut gerade: Mal wieder Stromberg!

Hört gerade: Schon wieder Baulärm ...

Und sonst: Ich hab mir bei Ikea eine Karamell-Duftkerze gekauft und die riecht so unverschämte gut, dass sie jetzt die ganze Zeit brennen muss, auch bei Tageslicht. Und ich hab neue hübsche Gläser für Drinks und goldene Untersetzer. Jetzt kann ich bei meinen Gästen am Wochenende richtig Eindruck schinden. Also, außer mit meinem krassen Skill in Mario Kart und Mario Party.

Top-Titel der Ausgabe: A Short Hike

Flop-Titel der Ausgabe: -

**Matthias Schöffel // Matthias Kondo**

Liest gerade: Andreas Kalckhoff – Karl der Große

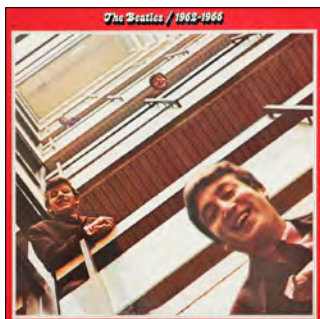
Hört gerade: Spidergawd VI

Und sonst: Habe mein Lexikon des internationalen Films (1995) samt Staubschicht in die Papiertonne gekloppt. Es fiel nicht leicht, es brauchte mehrere Anläufe, aber es ist getan. Ich hätte die zehn Bände natürlich auch für 15 Cent verkaufen und emissionsintensiv durch die Republik karren lassen können, damit sie irgendwann in einer fremden Tonne landen. Egal, zu spät.

Und überhaupt: Weiterhin schön Abstand halten!

Top-Titel der Ausgabe: Chorus

Flop-Titel der Ausgabe: Let's Sing 2022

**Dominik Pache // Nie ohne Kondom**

Spielt gerade: Terranigma

Schaut gerade: The Crown, Voir

Hört gerade: Fritz! Ernst, East German Beauties, Blond, TCHIK, Sonic Youth, Tubbe, Egotronic

Und sonst: Ich beschäftige mich gerade mit den deutschen Übersetzungen für alte Nintendo-Spiele von Claude Moysé. Die werden ja bis heute noch kontrovers diskutiert, sorgten an manchen Stellen für Verwirrung, aber brachten einen ganz eigenen Charme in die Spiele. Pluspunkt: Er war anscheinend St. Pauli Fan. Hollerö!

Top-Titel der Ausgabe: Chorus

Flop-Titel der Ausgabe: Elex 2

**Michael Grünwald // ist der Widerstand**

Spielt gerade: Chorus, Jurassic World Evolution 2, Stardew Valley, CoD: Vanguard und Baphomets Fluch (PC)

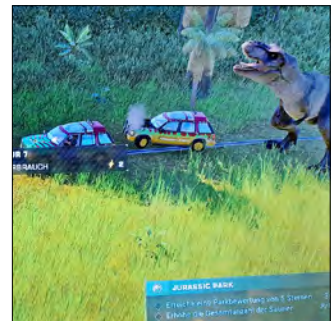
Schaut gerade: Nochmal die 1. Staffel „The Witcher“

Hört gerade: Viel zu wenig Musik. Ich bräuchte langsam wieder Inspirationen von diversen Festivals.

Und sonst: Eigentlich habe ich mir ja vorgenommen, alles besser zu machen als die dämlichen Protagonisten aus den Jurassic-Park-Filmen. Wie man auf dem Bild sieht, gelingt mir das allerdings nur so semi. Diese Dinos sind unberechenbar oder ich einfach auch so dämlich!

Top-Titel der Ausgabe: Chorus

Flop-Titel der Ausgabe: Demon Slayer

**Carlo Siebenhüner // Weihnachtsmuffel**

Spielt gerade: Elex 1, The Gunk, BF 2042

Schaut gerade: Der Therapeut von Nebenan

Hört gerade: Der Familie beim Weihnachtsessen zu...

Und sonst: Bin ich wie jedes Jahr mal so überhaupt nicht in Weihnachtsstimmung. Sich ständig kreative Geschenke für alle auszudenken liegt mir mal so überhaupt nicht und im Einpacken von Geschenken ist bei mir auch nicht so viel Liebe. Aber genauso, wie jedes Jahr, packt es mich dann an den Weihnachtstagen doch wieder.... Nach genug eingeführtem Glühwein versteht sich...

Top-Titel der Ausgabe: Elex 2

Flop-Titel der Ausgabe: Elex 2

**Stefan Wilhelm // Schrott-Connoisseur**

Spielt gerade: Destiny 2, Death's Door, Zelda: Skyward Sword HD und Breath of the Wild

Schaut gerade: The Office (UK), Midnight Mass

Hört gerade: Lord Huron – Strange Trails, Des Rocs – Let The Vultures In und die Jahresrückblick-Playlist

Und sonst: Obwohl ich keins der zehn schlechtesten Spiele des Jahres gespielt oder getestet habe, durfte ich für unser Worst-Of-Video nun zumindest mal in jedes reinschnuppern. Mit sichtlicher Begeisterung.

Top-Titel der Ausgabe: Death's Door

Flop-Titel der Ausgabe: WWE 2K22





Chorus

Im Dezember brachte das deutsche Entwicklerstudio Fishlabs mit Chorus nochmal ein Sci-Fi-Highlight auf den Markt. Der Weltraum-Shooter begeistert mit packenden Kämpfen und einer dunklen Story.

ACTION | In den nächsten Jahren sollen im Gaming-Bereich mehrfach die unendlichen Weiten des Weltalls erkundet werden dürfen. Mit Star Citizen und Everspace 2 befinden sich unter anderem zwei heiße Anwärter auf den langersehnten Nachfolger von Freelancer in der Entwicklung. Bis jetzt hat es nämlich kein Entwicklerstudio geschafft, an

die Weltraum-Simulation von 2003 heranzukommen. Heimlich, still und leise startet seit dem 03. Dezember noch dazu Chorus durch. Der Third-Person-Weltraum-Shooter des Hamburger Entwicklerstudios Fishlabs hebt sich zwar etwas von den zuvor genannten Spielen ab, punktet dafür aber mit einer düsteren und spannenden Story.

Die dunkle Seite der Macht

Im Mittelpunkt der Geschichte steht Nara. Die einzigartige Pilotin kämpfte einst auf der Seite des Zirkels, eines dunklen Kults, der vom „Großen Propheten“ angeführt wird. Nachdem Nara einen kompletten Planeten zerstörte und Milliarden unschuldige Menschen ihr Leben verloren, flüchtete sie ins

Exil. Doch zu Spielbeginn holt die Vergangenheit unsere Heldin ein. Als der Zirkel anfängt, ihre neue Heimat anzugreifen, entschließt sich Nara, nicht mehr davonzulaufen und den Kult rund um den Großen Propheten zu bekämpfen. Trotz verstörender Visionen und der ständigen Angst, rückfällig werden zu können, dringt unsere





◀ In der Spielwelt tauchen immer wieder solche bedrohlichen Risse auf und so einfach lassen sich die Dinger auch nicht wieder schließen.

Chorus besitzt zusätzlich noch einen Fotomodus, in dem wir Schnappschüsse der wunderschönen Locations schießen können. ▶



Pilotin immer tiefer in die dunkle Welt des Zirkels ein.

Open World oder lineares Abenteuer?

In der rund 15-20-stündigen Hauptstory müssen wir die meisten Menschen zunächst dazu bringen, uns wieder zu vertrauen. Obwohl uns Chorus fünf offene Sternensysteme bietet, zieht sich der Handlungsstrang eher linear durch das Abenteuer. Wenn wir mit unserem Raumschiff von A nach B fliegen, kommt dennoch ein schönes Open-World-Feeling auf.

Wir stolpern auf unseren Reisen zu den Hauptquests immer wieder über Nebenmissionen und Zufallsereignisse. Während die kleineren Missionen abwechslungsreich sind, wiederholen sich die zufälligen Events relativ schnell. In unserem Testdurchlauf begegneten wir bei-

spielsweise dreimal einer Pilotin, die vergessen hat, ihr Raumschiff aufzutanken. Zwar dauern die meisten dieser Ereignisse höchstens wenige Minuten, der Immersion schadet es trotzdem ein wenig.

Die fünf Sternensysteme Stega Rim, Stega Central, Amatok, Kinuuk und Nimika sind allesamt mit Sprungtoren verbunden. Sobald wir an einen bestimmten Punkt der Story gelangen, können wir also flott von System zu System hoppfen. Da Chorus ein reiner Weltraum-Shooter ist, sehen wir Planeten dagegen nur im Hintergrund und können diese nicht erkunden. Die Action findet einzig in der Schwerelosigkeit statt und das funktioniert sehr gut.

Ein treuer Begleiter

Im Kampf gegen den Zirkel kann Nara zudem auf die Dienste ihres

Kult-Raumschiffs zählen. Forsaken ist nicht nur überaus intelligent, sondern zeigt und versteht auch Gefühle. Die Bindung der beiden spielt in der kompletten Geschichte eine große Rolle. Forsaken, wie Nara ihren Begleiter nennt, zweifelt sogar getroffene Entscheidungen an und hinterfragt die Loyalität bestimmter Wegbegleiter. Das Zusammenspiel der Pilotin und ihres Raumschiffs passt hervorragend in die düstere Atmosphäre und bleibt bis zum letzten Augenblick spannend.

In der Nähe von Weltraumstationen finden wir Hangars, in denen wir Forsaken auf den neuesten Stand der Technik bringen. Mit Credits, die wir in den Weiten des Weltraums einsammeln oder durch das Abschließen von Missionen erhal-

ten, kaufen wir dort Verbesserungen für unser Raumschiff. So lassen sich der Rumpf und der Schild verstärken, außerdem verbessern wir Gatling Gun, Laser- und Raketenwaffe. Auch ein paar Modifikationen für mehr Durchschlagskraft oder einen besseren Antrieb lassen sich installieren.

Abwechslungsreiche Dogfights

Für die vielen unterschiedlichen Ggnergertypen benötigen wir nämlich verschiedene Taktiken und Waffen. Die einfachen Zirkel-Crows greifen meist in Gruppen an, sind aber leichte Beute für unsere Gatling Gun. Bei Ravens und Vultures benötigen wir dagegen schon mehr Feuerkraft durch Laser und Raketen. Und das ist lange noch nicht alles. Der Kult besitzt eine riesige



Solange Nara keine Miene verzieht, kann sich auch ihr Charaktermodell sehen lassen. Doch Emotionen hat die Gute nicht so drauf.



Wo genau ist hier oben und unten? Kein Problem! Per Tastendruck können wir unser Raumschiff zwischendurch ganz einfach neu ausrichten.



Armada an Schiffstypen. In den meisten Schlachten müssen wir flink zwischen unseren Waffen hin- und-herwechseln, um zu bestehen.

Zusätzlich kann Nara noch übersinnliche Fähigkeiten einsetzen, die in den Kämpfen äußerst hilfreich sind. Auf Tastendruck driften wir beispielsweise mit unserem Raumschiff durch enge Abschnitte, teleportieren uns direkt hinter Feinde oder spüren versteckte Locations auf. Diese Rituale verbrauchen Energie und sind daher nur begrenzt einsetzbar. Trotz dieser verschiedenen Hilfsmittel ist Chorus eine ganz schöne harte Nuss. Vor allem die Bossfights stellten uns bereits auf der zweiten von vier Schwierigkeitsstufen ordentlich vor Probleme. Wem das als Ansporn nicht genügt, der hat sogar noch die Möglichkeit, einen Permadeath-Modus einzuschalten. Das heißt: Bloß nicht sterben, sonst in das Weltraum-Abenteuer schnell vorbei!

Starkes Gameplay mit packenden Kämpfen

Unmöglich ist es aber nicht, den Weltraum-Shooter ohne zu sterben durchzuspielen. Hilfreich dabei ist die arcadige Steuerung, denn mit dem Gamepad lassen sich die Raumschiffe gut durch das Weltall manövrieren. Ja, Plural. In manchen Missionen dürfen wir nämlich an Bord von Großraumschiffen, die sich ein wenig anders steuern.

Sollte es in Asteroidenfeldern oder bestimmten Tempel-Abschnitten doch einmal enger zugehen, unterstützt uns das Drift-

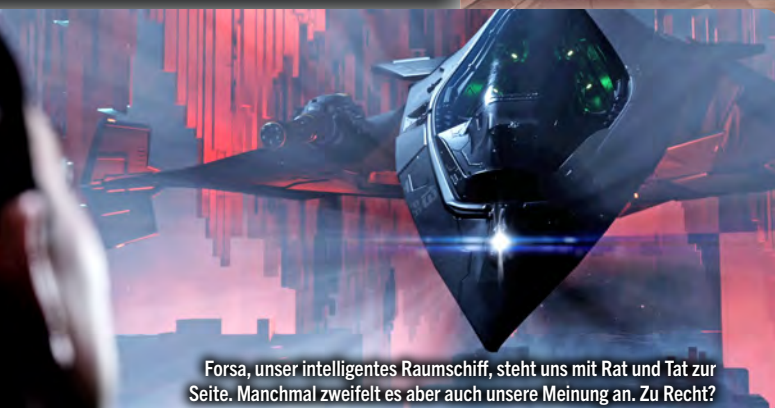
Ritual von Nara. Trotz der relativ einfachen Handhabung ist aller Anfang schwer. Vor allem auf dem Gamepad brauchten beim Test wir ein bisschen Eingewöhnungszeit, um mit der Tastenbelegung zu recht zu kommen, da haben es PC-Spieler etwas einfacher. Manche Abschnitte lassen sich beispielsweise nur erreichen, wenn vorher in kürzester Zeit bestimmte Aktivierungsprozesse eingeleitet wurden. Dabei müssen wir mit dem Controller zum Boosten die hintere Schultertaste drücken und mit der Vorderen das Driften ausführen.

Das erfordert einiges an Geschick, aber mit ein wenig Übung klappen auch diese Manöver.

Die Steuerung in den Dogfights funktioniert ohne Schwierigkeiten. Wer sich schon immer gefragt hat, wie sich Luke Skywalker und Co. in den Kämpfen gegen das Imperium fühlen, ist in Chorus richtig aufgehoben. Die Weltraum-Schlachten machen ordentlich Laune. Spätestens, wenn wir unseren ersten großen Zwischenboss in einem bildgewaltigen Partikel-Feuerwerk besiegt haben, wollen wir so schnell nicht mehr aufhören. Die Mischung aus offenem Gameplay, bei dem wir unseren Feinden überlegen entgegentreten, und defensiven Kämpfen, in denen Rückzug und Abwarten besser funktionieren, macht den Abwechslungsreichtum perfekt.

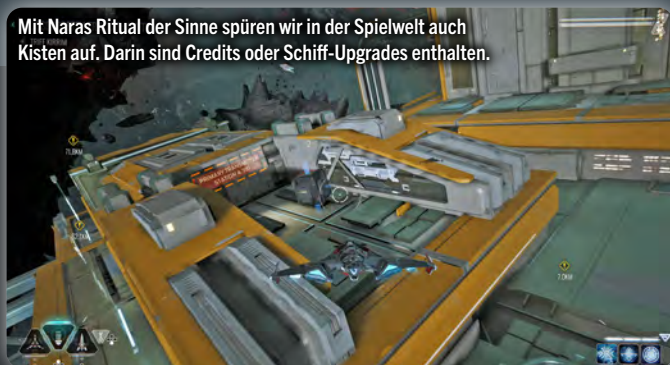
Schickes Abenteuer, aber Abzüge in der B-Note

Wenn wir schon über Abwechslung sprechen, können wir auch sagen, dass sich die fünf Sternensysteme ordentlich voneinander unterscheiden. Eine Gemeinsamkeit haben sie nur, wenn es um die tolle Optik geht. Chorus bietet zwar deutlich weniger Umfang wie ein Everspace 2, aber dafür kann sich der Shoo-



◆ Beim ersten Zusammentreffen mit neuen Gegnern bekommen wir gezeigt, welche Stärken und Schwächen die Schiffstypen besitzen.

Mit Naras Ritual der Sinne spüren wir in der Spielwelt auch Kisten auf. Darin sind Credits oder Schiff-Upgrades enthalten.



Ein Blick zurück: Solche Erinnerungen sind in allen Sternensystemen verstreut. Nara erfährt darin mehr Infos über die Vergangenheit.



ter definitiv blicken lassen. Selten sahen die unendlichen Weiten so schick aus. Selbst wenn einmal die Hölle los ist und uns der Zirkel wieder unzählige Gegner auf den Hals hetzt, läuft das Abenteuer auf allen Plattformen komplett ruckelfrei.

Beleuchtung, Spiegelungen und andere Effekte sind ebenfalls auf einem hohen technischen Niveau. Ein paar Probleme gibt es dagegen in den Zwischensequenzen. Wenn wir Nara zwischendurch in Sequenzen zu Gesicht bekommen, sind ihre Gesichtsanimationen recht hölzern. Das ist schade, denn zu der düsteren und emotionalen Geschichte passt die ein wenig schläfrige Mimik unserer Heldin nicht wirklich. Aber wie eingangs erwähnt, Chorus ist ein reines Weltraum-Abenteuer und punktet im Endeffekt da, wo es punkten soll.

Schlimmer ist es, dass uns im Story-Durchlauf auf der PlayStation 5 dreimal die Konsole abgestürzt ist. Denn während wir innerhalb einer Mission faire Kontrollpunkte erhalten, setzt uns das

Spiel nach dem Schließen der Anwendung ein gutes Stück zurück und lässt uns im Worst-Case-Szenario die komplette Quest noch einmal von vorne spielen. Gerade in den knallharten Bosskämpfen kann das schon frustrieren. Die Entwickler wissen über die Probleme jedoch Bescheid und arbeiten an einem Patch, der die bekannten Kinderkrankheiten beheben soll – oder schon behoben hat, wenn ihr das hier lest.

Keine deutsche Synchronisation

An der Sprachausgabe wird sich dagegen vermutlich nichts mehr ändern. Deswegen müssen wir hier erwähnen, dass Chorus nur eine englische Synchronisation besitzt. Deutsche Untertitel sind aber im Spiel enthalten und auch gut lesbar. Wenn es jedoch einmal wilder auf dem Bildschirm zugeht und jemand der englischen Sprache nicht gewachsen ist, kann es schon vorkommen, dass Story-Schnipsel untergehen. Die Original-Synchsprecher machen

dafür einen tollen Job. Vor allem Cassie Bradley, die Stimme hinter Nara, müssen wir hervorheben. Die zerrissene Persönlichkeit unserer Heldin so grandios umzusetzen, zählt zu den Highlights der letzten Spiele-Monate und kann sich trotz der etwas hölzernen Animationen sehen lassen. Auch der allgemeine Soundtrack fügt sich in das starke Gesamtbild des Weltraum-Abenteuers ein. Die Synthesizer-Klänge des Komponisten Pedro Macedo Camacho stimmen schon im Hauptmenü auf ein tolles Adventure ein.

Bei den Soundeffekten während der Dogfights haben sich die Macher außerdem von Science-Fiction-Klassikern inspirieren lassen. Wenn ein Zirkel-Schiff in unmittelbarer Nähe an uns vorbeibraust, dann klingt das wunderbar wuchtig. Alles in allem hat es Entwickler Fishlabs geschafft, einen tollen Weltraum-Shooter mit packender Action und spannender Story auf die Beine zu stellen.

MICHAEL GRÜNWALD

Meinung

„Dieses Weltraum-Abenteuer macht einfach nur Spaß!“

Michael Grünwald Redakteur



Der Weltraum hat einfach immer etwas Faszinierendes. Wenn er dann noch so gut umgesetzt ist wie in Chorus, würde ich am liebsten einfach nur durch die Gegend fliegen und die Sternensysteme erkunden. Doch in einem Shooter stehen natürlich die Kämpfe im Vordergrund und das funktioniert zum Glück auch einwandfrei. Außerdem rettet man die Welt ja nicht alle Tage. Ich bin mir sehr sicher, dass gerade Fans von Star Wars voll auf ihre Kosten kommen. Einen riesigen Raumfrachter nach und nach in seine Einzelteile zu zerlegen, macht schon ordentlich Laune. Selbst so heiß erwartete Spiele wie Everspace 2 und Star Citizen können sich an den packenden Dogfights von Chorus durchaus eine Scheibe abschneiden. Und obwohl ich nicht der allergrößte Fan von sehr knackigen Spielen bin, hatte ich im gesamten Verlauf die Motivation, diese verdammten Bosse zu besiegen und mich auch an den schwersten Schwierigkeitsgrad zu wagen. Über das Ergebnis davon hüllen wir jetzt aber lieber mal den Mantel des Schweigens.

Pro & Contra

- Fesselnde Story
- Actiongeladene Kämpfe
- Viele Gegnertypen
- Abwechslungsreiche Missionen
- Arcade Steuerung
- Optisch eine Augenweide
- Keine Ruckler
- ➖ Hölzerne Charakteranimationen
- ➖ Zu wenige Entscheidungsmöglichkeiten
- ➖ Abstürze auf PS5
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe

Wertung

play⁵

8 von 10

Infos

TERMIN	03. Dezember 2021
USK	ab 12 Jahren
PREIS	ca. 40 Euro
HERSTELLER	Deep Silver
ENTWICKLER	Fishlabs



Zwischen den fünf Systemen hoppfen wir ganz einfach herum. Wir brauchen dafür nur ein funktionierendes Sprungtor und natürlich ein Schiff.



Disciples: Liberation

Ein Dark-Fantasy-Abenteuer mit interessanten Charakteren, schwierigen Entscheidungen, aber auch einem ganz entscheidenden Makel.

ROLLENSPIEL | Im Sub-Genre der Strategie-Rollenspiele gehört die Disciples-Reihe genauso zum Inventar wie King's Bounty und Genre-Primus Heroes of Might and Magic. Vor über 20 Jahren aus der Taufe gehoben, brachte die Serie einige gute Titel hervor. Der letzte liegt nun aber bereits zwölf Jahre zurück. Zeit, die-

se Durststrecke zu beenden, dachte sich Publisher Kalypso Games und verpflichtete die kanadischen Entwickler von Frima Studio, um Disciples: Liberation umzusetzen. Das Team hat im Genre zwar bislang keine Erfahrung, trotzdem ist ihnen ein sehr ordentlicher Eintrag in der Disciples-Reihe gelungen.

Eine Welt im Krieg

Wie schon in den Vorgängern verschlägt es uns in die Dark-Fantasy-Welt von Nevendaar. Eine Welt, in der die verschiedenen Rassen wie die Elfen, das Imperium der Menschen, die Untoten und die Dämonen im ewigen Konflikt miteinander liegen. Inmitten dieses Chaos

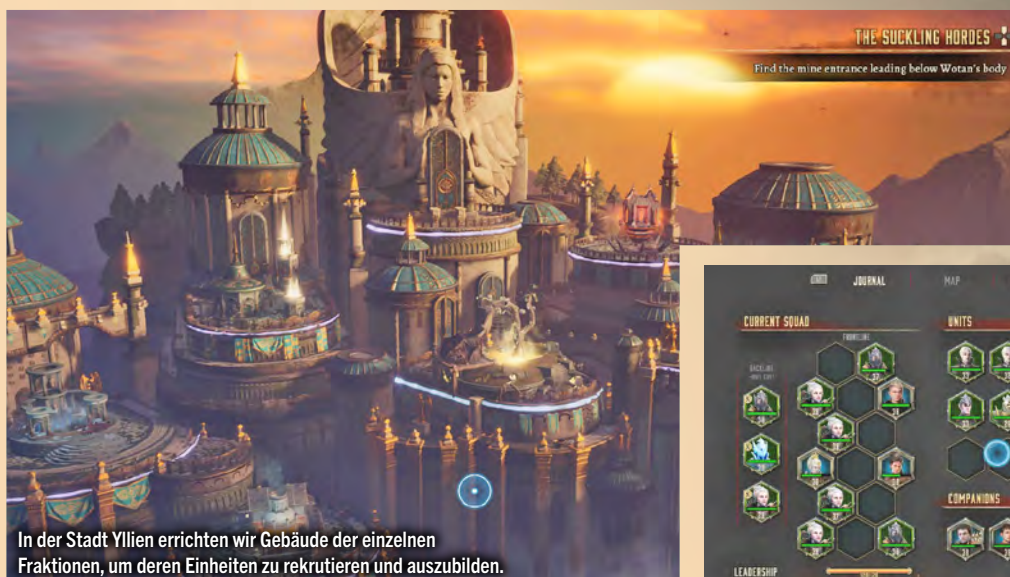
schlüpfen wir in die Rolle von Avyanna, die sich zusammen mit ihrem Kindheitsfreund Orion als Söldner verdingt. Eines Tages werden die beiden in eine Geschichte hineingezogen, in der sie im Zentrum stehen und sie sich mit den zerrissenen Zuständen in der Welt auseinandersetzen müssen.



Auf den Karten der einzelnen Gebiete sind wichtige Einrichtungen wie Minen, Dungeons und Heilbrunnen deutlich verzeichnet.



Retten wir den einen oder den anderen? Immer wieder stehen wir vor schwierigen Entscheidungen, die weitreichende Folgen haben können.



Auf der linken Seite legen wir die Auf- und Zusammenstellung unserer Truppen fest. Drei Einheiten in der Backline, davor Avynna, zwei Gefährten und bis zu zehn weitere Einheiten. ▼

In der Stadt Yllien errichten wir Gebäude der einzelnen Fraktionen, um deren Einheiten zu rekrutieren und auszubilden.

Die Story ist interessant erzählt und wartet im Verlauf mit einigen interessanten Wendungen auf. Vor allem aber lebt sie von den knallharten Entscheidungen, die sie dem Spieler immer wieder abverlangt. Die vier bereits angesprochenen Fraktionen bekämpfen sich gegenseitig und haben meist auch noch interne Konflikte am Laufen, was zu einer sehr komplexen Gesamtgemengelage führt. Häufig gilt es bei Entscheidungen, sich auf die Seite bestimmter NPCs zu schlagen. Nicht immer ist dabei sofort ersichtlich, welche Auswirkungen das für unser Standing bei den vier Völkern hat. So können wir uns auf die Seite eines Trupps von Menschen schlagen, aber trotzdem Ansehen beim Imperium verlieren, weil die von uns unterstützten Kämpfer möglicherweise einer religiösen Gruppierung angehören, die am Sturz des Imperators arbeitet.

Die Welt von Nevendaar ist in ein gutes Dutzend Levels eingeteilt, durch wir unsere Heldin stellver-

tretend für unsere gesamte Armee bewegen. Ähnlich wie King's Bounty 2 haben die Entwickler auch bei Disciples: Liberation die rundenbasierte Strategiekomponente aus diesem Teil des Spiels entfernt. Stattdessen bewegen wir uns in Echtzeit durch die Gebiete. Allerdings hat man die stilisierte Isoperspektive beibehalten, wie sie für das Genre üblich ist. Das passt unserer Meinung nach deutlich besser zum Spiel und spielt sich auch deutlich angenehmer als die Third-Person-Ansicht bei der Konkurrenz.

Eine Stadt als Zuflucht

Wie aus den Vorgängern gewohnt, sammeln wir in den Leveln Rohstoffe ein, nehmen Produktionsgebäude für Ressourcen ein, reden mit NPCs und treffen auf jede Menge feindlicher Armeen. Die angesprochenen Rohstoffe benötigen wir, um neue Einheiten anzuwerben, diese zu trainieren, Zauber zu erlernen, Gegenstände zu verbessern und Gebäude auszubauen. Denn erneut



dient uns eine zentrale Stadt als Stützpunkt für unsere Abenteuer. Diese ist jedoch kein fester Anlaufpunkt auf der Oberwelt, sondern ein mystischer Ort, den wir per Portal erreichen. Früh im Spiel stolpern unsere Helden zufällig über das geheimnisvolle Yllien. Egal wo wir uns gerade in der Welt befinden, jederzeit können wir auf Knopfdruck in die Stadtansicht schalten.

Hier lassen sich eine Schmiede, ein Marktplatz und diverse Gebäude der verschiedenen Fraktionen errichten. Letztere dienen zur Rekrutierung von verschiedensten Einheiten der jeweiligen Völker. Je höher diese Bauten aufgewertet sind, desto bessere Truppen lassen sich verpflichten. Allerdings benötigen wir dafür auch ein gutes Ansehen bei der entsprechenden Fraktion. Es ist also von Vorteil, wenn man zumindest mit einem der Völker richtig dicke ist, um Zugriff auf die mächtigsten Kämpfer zu haben.

Gute taktische Anlagen

Gut ausgebildete Krieger sind vonnöten, denn gekämpft wird in der Welt von Nevendaar mehr als genug. Die Schlachten finden in rundenbasierten Taktikkämpfen auf gesonderten Hexfeld-Karten statt. Die Zugreihenfolge der verschiedenen Einheiten wird über ihren jeweiligen Initiative-Wert bestimmt. Die einzelnen Kämpfer können über verschiedene Arten von Aktionspunkten verfügen, die bestimmen, wie oft die Einheit pro Runden Angriffe und Bewegungen ausführen kann. Jeder Einheitentyp verfügt über für sie spezielle Fähigkeiten. Dazu gehört ein Standardangriff, ein Spezialangriff, der mächtiger ist, aber über einen Cooldown verfügt, sowie eine passive Fähigkeit.

Hinzu kommt eine sogenannte Backline-Fähigkeit, die dann zum Tragen kommt, wenn man die Einheit in die hinterste Linie der eigenen Aufstellung platziert. In dieser



Auf solchen Hexfeld-Schlachtfeldern finden die Kämpfe statt. Die Leiste am oberen Bildrand zeigt die Zugreihenfolge an.



Viele Einheiten verfügen über zwei aktive, eine passive und eine Backline-Fähigkeit. Die richtige Mischung führt zum Erfolg.



hintersten Linie können bis zu drei Kämpfer platziert werden. Diese nehmen nicht aktiv am Kampf teil, versorgen die restlichen Truppen durch ihre Backline-Fähigkeit aber mit spannenden passiven sowie aktiven Boni. Wenn wir zum Beispiel einen Druiden der Elfen in die Backline stellen, heilt dieser einmal pro Runde unsere Einheit mit den niedrigsten Lebenspunkten.

In die eigentliche Schlachtfeldformation beordern wir neben unserer Helden Avyanna insgesamt bis zu zehn reguläre Einheiten sowie zwei Gefährten. Wie viele Truppen wir befehligen können, hängt auch von Avyannas Führungswert ab. Je mächtiger eine Einheit ist, desto mehr Führung wird für sie benötigt. Wir entscheiden uns also, ob wir lieber weniger, dafür stärkere Einheiten aufstellen, oder ob wir mit Masse statt Klasse arbeiten. So gibt es durchaus einige taktische Überlegungen anzustellen, die schon bei der Aufstellung der eigenen Armee beginnen. Während des Kampf-

geschehens müssen wir dann zusätzlich auf Dinge wie Platzierung der Gegner, Hindernisse auf dem Schlachtfeld und besondere Bodeneffekte, die uns entweder schaden oder stärken können, achten.

Mangelnde Herausforderung

Was zunächst nach ansprechender taktischer Tiefe klingt, kommt während des Spiels aber nur bedingt zum Zuge. Das liegt daran, dass es keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade gibt und das Spiel schlicht zu einfach ist. Hat man einmal seine bevorzugte Truppenzusammensetzung gefunden, laufen viele der Kämpfe immer gleich ab. Wirklich

gefordert wird man vom Gegner dabei nur selten. Meist vor allem, wenn der Feind einige Level höherstufiger ist als wir selbst. Immerhin lassen sich Kämpfe gegen klar unterlegene Gegner auch überspringen, solange sie nicht für die Handlung relevant sind. Trotzdem führt man noch unzählige manuelle Gefechte, die selten eine echte Gefahr darstellen.

Dass die Kämpfe meist zu einfach sind, wird auch an den ultimativen Skills deutlich, die Avyanna und ihre Gefährten im Verlauf der Handlung freischalten. Diese mächtigen Fähigkeiten haben zunächst einen Cooldown von einigen Runden, bevor sie erstmals einge-

setzt werden können. Allerdings dauern die Kämpfe in der Regel nie so lange, dass man überhaupt die Gelegenheit bekommt. Wir konnten die Ultimate Skills genau zweimal einsetzen, während eines Bosskampfes, der dann doch mal ein paar Runden länger ging und in einem Gefecht, wo wir vorsätzlich ein paar Runden vertrödeln haben.

Sollte man doch einmal die eine oder andere Einheit verlieren, kauft man sich halt in seiner Stadt gleich einen ganzen Stapel neuer Truppen. Denn wenn man die Karten ordentlich erkundet und alle Gebäude einnimmt, schwimmt man spätestens ab der Mitte des Spiels in Rohstoffen. Da fragt man sich dann, wozu es den Marktplatz in der Stadt gibt, bei dem man Rohstoffe kaufen kann. Dabei ist Geld am Ende noch die seltenste Ressource. So hätten wir uns im Umkehrschluss eher die Möglichkeit gewünscht, Rohstoffe verkaufen zu können. Diese Option gibt es auf dem Markt nämlich komischerweise nicht.

Aufstieg einer Heldenin

Ebenfalls nicht verkauft werden können die unzähligen Ausrüstungsgegenstände, die wir im Verlauf unseres Abenteuers ansammeln. Wie es sich für eine richtige Heldenin gehört, können wir Avyanna nämlich mit diversen Rüstungsteilen und Waffen ausstatten. Damit entwickeln wir ihre Charakterwerte in eine von uns bevorzugte Rich-



◆ Mit jedem Stufenaufstieg verdiente Skillpunkte werden in diesen drei Talentbäumen verteilt. Jeder mit eigenen Vorteilen und Bedingungen.

tung und erlangen mit besonders mächtigen Gegenständen auch noch spezielle Boni dazu. Waffen und die sogenannten Emotionsplitters können wir neben der Heldin immerhin auch unseren Gefährten und teilweise sogar den normalen Truppen anlegen. Was dann noch übrig ist, wird in Ressourcen zerlegt, weil wir davon ja noch nicht mehr als genug haben.

Neben der Ausrüstung entwickelt sich Avyanna aber natürlich auch Rollenspiel-typisch über Levels und Talentbäume weiter. Bis zu 80 Stufen können wir aufsteigen und erhalten dabei stets einen Skillpunkt. Diese investieren wir in die drei Stränge Kampf, Nephilim und Magie. Zusätzlich wählen wir ab einer bestimmten Levelstufe eine von vier Klassen, die sich auf unterschiedliche Art und Weise auf Kämpfe mit Waffen, Magie oder das Führen der Truppen spezialisieren. Die Klassenwahl hat dann auch Auswirkungen auf die Verfügbarkeit einiger Skills in den Talentbäumen. Gleiches gilt auch für das Ansehen bei den Fraktionen. Stehen wir in der Gunst bei den Elfen, können wir zum Beispiel spezielle Fähigkeiten für den Umgang mit Elfenheiten freischalten.

Eine ganz besondere Rolle unter unseren Truppen nehmen die bereits erwähnten Gefährten ein. Bei ihnen handelt es sich um Story-relevante Charaktere, die wir im Verlauf unseres Abenteuers treffen. Haben wir sie überzeugt, sich uns anzuschließen, stehen sie als spezielle Kämpfer für unsere Kampfforma-



tion zur Verfügung. Neben Avyanna können immer zwei Gefährten aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen. Darüber hinaus dienen diese Charaktere aber auch als wichtige Figuren bei der Interaktion mit den vier Fraktionen. Für jedes Volk lassen sich zwei Begleiter finden. Diese mischen sich dann auch immer wieder ein, wenn es zu Auseinandersetzungen mit entsprechenden Gruppierungen kommt. Zusätzliche können wir in unserer Stadt Yllian immer wieder mit den Gefährten sprechen.

Spaßbremse

Leider sind diese Gespräche nicht vertont. Die eigentlich gelungene (englische) Sprachausgabe wurde nicht auf das ganze Spiel, sondern nur auf die Hauptstory angewandt. So müssen wir ungefähr 50 Prozent der Texte und Dialoge selbst lesen. Immerhin schafft es das Spiel trotzdem, uns einen gewissen Charme der einzelnen Charaktere näherzubringen. Gerade aus Rollenspiel-technischer Sicht, mit seiner Erzählung, den Charak-

teren, der Charakterentwicklung über Skills und Ausrüstung sowie den häufig sehr schwierigen Entscheidungen, die Auswirkungen auf Fraktionsansetzen und den Story-Verlauf haben, funktioniert Disciples: Liberation hervorragend.

Beinahe würden wir das auch über den technischen Unterbau sagen. Die Grafik ist zweckmäßig hübsch, ohne groß hervorstechen. Das Spiel läuft dabei angenehm flüssig und im Großen und Ganzen fehlerfrei. Es ist uns einmal passiert, dass sich eine Dialogstelle wiederholt hat, einmal wurde ein Kampf nicht richtig getriggert und wir mussten neu laden. Den einen oder anderen Absturz hatten wir auch zu beklagen, aber zum Glück speichert das Spiel auch von selbst sehr häufig. Zu Release plagten das Spiel zudem einige wirklich lästige Bugs. Darunter sogar ein ganz fieser Plotstopper kurz vor dem Ende. Das meiste wurde aber inzwischen durch Patches gefixt. Da haben die Entwickler immerhin vorbildlich reagiert. **MATTHIAS DAMMES**

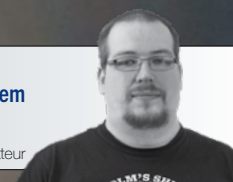


Avyanna kann umfangreich mit Ausrüstung ausgestattet werden, die ihre Werte verbessert und andere Boni verleiht. Unten seht ihr übrigens die im Überfluss vorhandenen Ressourcen.

Meinung

„Ein spannendes Abenteuer, das es einem viel zu leichtmacht.“

Matthias Dammes Redakteur



Nachdem King's Bounty 2 in diesem Jahr bereits das Nischengenre der Strategie-RPGs wiederbelebt hatte, habe ich mich auf das neue Disciples gefreut. Die Vorabinformationen und Bilder haben ein spannendes Abenteuer versprochen, das den Wurzeln des Genres noch ein wenig mehr treu bleibt. Umso überraschter musste ich feststellen, dass auch hier die rundenbasierte Komponente aus der Oberwelt entfernt wurde. Dennoch funktioniert der gesamte Spielablauf hier für meinen Geschmack besser als in King's Bounty 2. Wirklich gefallen haben mir vor allem die interessanten Charaktere, die Story und diese verdammt harten Entscheidungen. Wenn man manchmal zwischen Pest und Cholera entscheiden muss und nicht weiß, welche Auswirkungen das auf das mir wichtige Ansehen bei Fraktion X hat, verflucht man schon mal die Autoren. Die gute Erzählung hilft aber, die Reise von rund 80 Stunden spannend zu halten, da die Kämpfe es leider nicht vermögen. Ich bin zwar kein Spieler, der besonders großen Wert auf hohe Schwierigkeiten beim Spielen legt. Aber wenn das Spiel so einfach wird, dass gewisse Spielelemente nutzlos werden, hätte auch ich mir ein paar höhere Schwierigkeitsgrade gewünscht. Alles in allem hatte ich aber sehr viel Spaß mit dem Spiel.

Pro & Contra

- + Interessante Story
- + Tolle Charaktere
- + Knallharte Entscheidungen
- + Tiefgründiges Fraktionssystem
- + Vielfältige Einheiten
- + Ausbaubare Stadt
- + Heldin mit vielfältiger Charakterentwicklung
- + Kämpfe lassen sich bei Überlegenheit überspringen
- + Großer Umfang (80+ h)
- + Mehrere Enden
- Viel zu einfach
- Einige Spielelemente kommen daher kaum zum Tragen
- Keine Schwierigkeitsgrade
- Nicht vollständig vertont
- Kampfanimationen kosten teilweise viel Zeit

Wertung

play⁵

7 von 10

Infos

TERMIN	21. Oktober 2021
USK	ab 16 Jahren
PREIS	ca. 50 Euro
HERSTELLER	Kalypso Media
ENTWICKLER	Frima Studio



Solar Ash

Nach dem fantastischen Hyper Light Drifter versucht sich das Indie-Studio Heart Machine in seinem zweiten Spiel an einem ganz neuen Genre: Statt einer 2D-Liebeserklärung an Zelda liefert Solar Ash blitzschnelle Platformer-Action in einer atemberaubend schönen Sci-Fi-Welt.

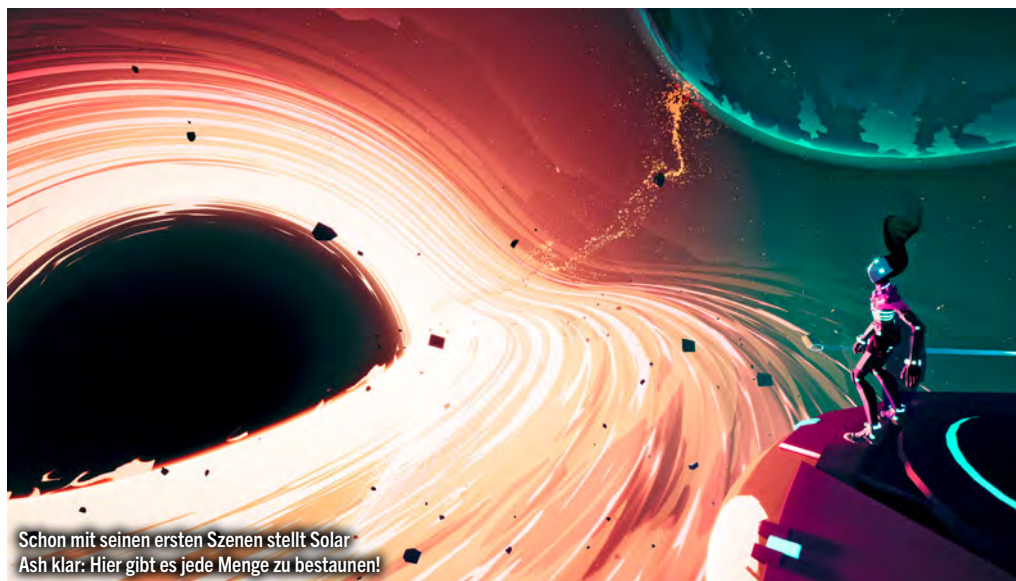
ACTION | Mit dem fantastischen Hyper Light Drifter hat es das kleine Studio Heart Machine im Jahr 2016 geschafft, sich auf einen Schlag zum Indie-Darling zu mausern. Fünf Jahre später nun steht der zweite neongetränkte Weltraum-Trip in den Startlöchern: Solar Ash lässt die pixeligen Zelda-Allüren seines geistigen Vorgängers links liegen und konzentriert sich stattdessen auf Highspeed-Platforming in einer abgefahrenen 3D-Welt. Warum das einerseits toll funktioniert, das Spiel aber andererseits etwas hinter seinen Möglichkeiten zurückbleibt, klären wir jetzt! Ihr schlüpft in die Rolle der Voidrunnerin Rei, deren Heimatplanet droht, von einem gigantischen schwarzen Loch namens Ultravoids verschluckt und zermalmt zu werden. Und der Schlüssel zur Rettung eurer Heimat befindet sich, wie sollte es anders sein, natürlich mitten in diesem schwarzen Loch: Ein Artefakt na-

mens Sternensaat soll in der Lage sein, die Zeit zurückzudrehen und euren Planeten aus der Gravitation des Ultravoids zu stoßen.

Smoothie aus dem Spielwelt-Mixer

Weil sich das schwarze Loch zuvor schon so manchen anderen Plane-

ten einverleibt hat, erwartet euch in Solar Ash eine herrlich surreale, abwechslungsreiche und oft atemberaubend schöne Welt, die sich



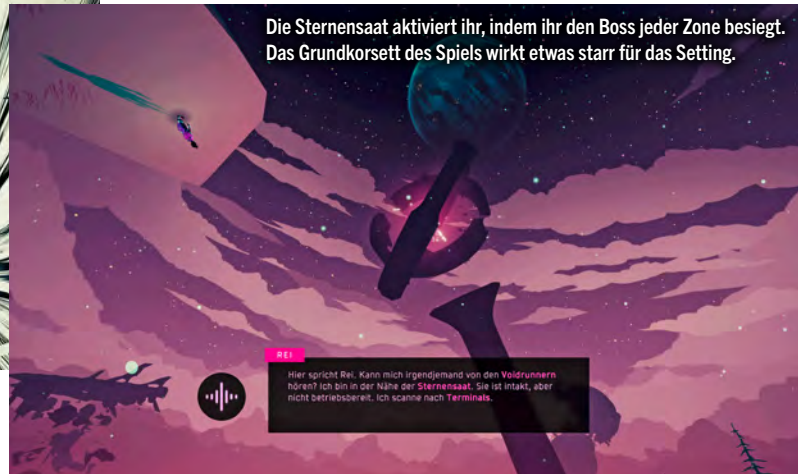
Schon mit seinen ersten Szenen stellt Solar Ash klar: Hier gibt es jede Menge zu bestaunen!



aus verschiedensten Biomen, Kulturen und Gebäuden zusammensetzt. Zusammengehalten wird das Ganze von einem Meer aus stabilen Wolken, auf dem ihr elegant herumsurfen könnt. Gelegentlich setzt Solar Ash außerdem die verdrehte Schwerkraft im Ultravoids ein, um ein paar wirklich abgefahrene und beeindruckende Umgebungen auf den Bildschirm zu zaubern, von denen es aber noch viel mehr hätte geben dürfen. Trotzdem: Die Spielwelt ist ganz klar der Star von Solar Ash und herauszufinden, in welchen Sci-Fi-Fiebertraum es euch als Nächstes verschlägt, ist der größte Motivationsfaktor im Spiel!

Rausch der Farben

Die extrem stylische Optik von Solar Ash passt zu diesem Setting wie die Faust aufs Auge. Das Spiel kombiniert den bewusst schlichten, reduzierten Grafikstil eines Journey oder The Pathless mit der kräftigen, surrealen Farbgebung von Hyper Light Drifter. Damit bleibt der Entwickler seiner optischen Linie treu und schickt euch wie im geistigen Vorgänger auf eine fast schon psychedelische Reise durch eine faszinierende Spielwelt. Und wo wir schon bei psychedelisch sind: Das exzellente Movement des Highspeed-Platfor-



mers sorgt zusätzlich dafür, dass ihr euch über weite Strecken wie in Trance durchs Spiel bewegt.

Hyper Light Surfer

Als Voidrunner habt ihr nämlich ein paar nützliche Tools zur Verfügung, mit denen ihr die schrägen Sprungpassagen bewältigt. Das wichtigste davon befindet sich an euren Füßen: Mit euren Inlineskates könnt ihr nicht nur auf Kanten entlangrutschen, sondern auch sonst mit einem Affenzahn durch die Gegend

surfen. Kombiniert mit Greifhaken, Doppelsprung und Boost ergibt sich daraus ein blitzschnelles, toll steuerbares und flüssiges Movement, dank dem ihr einfach nicht mehr stehenbleiben wollen werdet. Wegen des großzügigen Lock-ons für euren Nahkampfangriff haut ihr sogar die spärlich eingesetzten Gegner im vollen Lauf kaputt. Die Aufgaben, die ihr in den nacheinander freigeschalteten Arealen absolviert, spielen diesem Movement außerdem sehr gelungen in die





Bossgegner gestalten sich als Hindernisparcours, bei denen sich effektiv nur der Untergrund verändert. Den Ablauf kennt ihr schon von den Anomalien, die ihr vorher im Level meistern müsst.

Karten: In jeder Zone müsst ihr ein Fragment, ein riesiges Monster aus Schleim und Knochen, bezwingen, um einen Knoten auf der Sternensaat zu aktivieren. Vorher müsst ihr aber alle kleineren Anomalien in der Umgebung auslöschen. Und die gestalten sich stets als Hindernisparcours auf Zeit: Mit halsbrecherischen Manövern zerstört ihr die Nervenenden der Schleimgebilde quasi im Vorbeifliegen, bevor sie ihren Schutzschild aufbauen und euch runterwerfen können. Die Zeitlimits sind dabei so knapp bemessen, dass ihr die Bewegungsmöglichkeiten eurer Spiel-

figur gut beherrschen müsst. Das einzige Problem dabei: Sämtliche Moves und Werkzeuge von Anfang an freigeschaltet und die Anomalien sowie deren Schwierigkeitsgrad verändern sich im Spielverlauf kaum. Habt ihr den Bogen einmal raus, was angesichts der tollen Spielbarkeit nicht lange dauern wird, verlangt euch Solar Ash bis zum Ende also nur noch selten Neues ab. Das gilt auch für die Bossgegner, die ihr wie in einem Shadow of the Colossus auf Speed erklettert, um ihre Schwachstellen zu zerstören. Obwohl sich der Leveluntergrund hier logischerweise

bewegt und die Abschnitte spektakulär aussehen, absolviert ihr letztlich doch wieder nur die gleichen Parcours mit dem gleichen Schema, das ihr zuvor schon vier bis fünf Mal pro Level durchlaufen habt. Wegen des tollen Spielgefühls und der anspruchsvollen Zeitlimits macht all das zwar bis zum Schluss Spaß, wir wurden während des Tests aber das Gefühl nicht los, dass Solar Ashes abgefahrenes Setting spielerisch noch mehr hergegeben hätte. Neue Gefahren wie giftiger Boden, Gegnertypen, die mehr als Buttonmashing verlangen, oder Abschnitte,

die Schwerkraft und Perspektive einsetzen, kommen durchaus vor, aber recht spät und ziemlich selten. Immerhin haben die Entwickler in manchen Welten kleinere Rätsel eingebaut, bei denen ihr eure Bewegungsrouten erstmal freischalten müsst.

Stop: Storytime.

Fast schon zum Störfaktor werden dagegen die paar NPCs, denen ihr auf eurer Reise begegnet. Die Figuren sind ordentlich auf Englisch vertont und haben prinzipiell interessante, tragische und witzige Geschichten auf Lager,



Die sparsam eingesetzten Gegner sind schnell erledigt, sie verlangen aber immerhin minimal unterschiedliche Strategien.



Die satten Farben, gepaart mit den großflächigen Texturen, sorgen für eine ganz eigene Atmosphäre

die ihr nach und nach entschlüsselt. Und die Möglichkeit, die anderen Kulturen kennenzulernen, die ins schwarze Loch gezogen wurden, macht das Erkunden der ausgestorbenen Spielwelt definitiv interessanter. Präsentiert bekommt ihr diese Geschichten allerdings hauptsächlich in drögen, langen Dialogen und kryptischen Audiologs, für die das sonst so geschmeidige, schnelle Spiel regelmäßig nervige Vollbremsungen hinlegen muss. In Gebäuden herumstehen, lesen und warten sind so ziemlich die letzten Dinge, die man in einem Spiel wie Solar Ash tun möchte.

Wir brauchen hier noch ein Upgrade-System!

Da ihr nicht die erste Voidrunnerin seid, die ins schwarze Loch geschickt wurde, dürft ihr außerdem Tagebücher und Schatztruhen eurer Vorgänger finden, die euch Teile für neue Raumanzüge verschaffen. Zwar motivieren die oft gut

versteckten Kisten zum ausgiebigen Erkunden der traumhaft schönen Spielwelt, allerdings sind die Boni, die euch die Rüstungen verleihen, kaum der Rede wert. Statt euch etwa den Boost auch in der Luft benutzen zu lassen und damit ganz neue Möglichkeiten zu eröffnen, verkürzt die entsprechende Rüstung einfach nur seinen Cooldown. Und auch der Anzug, der beim Töten von Gegnern euren Schild wiederherstellt, erscheint reichlich sinnlos, wenn Kisten mit Schildenergie ohnehin en masse in der Spielwelt herumstehen. Ebenso aufgesetzt ist die Währung Plasma, die das Spiel Hüpfspieltypisch als Brotkrumenspur in den Abschnitten verteilt und euch so den Weg markiert. Der einzige Verwendungszweck für das Plasma ist das Kaufen zusätzlicher Schildzellen. Weil ihr aber relativ schnell alle fünf Zellen beisammenhabt und das Einsacken der Währung absolut sinnlos wird, nimmt euch das Spiel nach jedem Boss einfach

eine Zelle weg und ihr müsst sie erneut kaufen. Dieser künstliche Motivationsschub wirkt dann doch reichlich planlos. Warum sind die Zellen nicht einfach teurer und dafür permanent?

Ende gut, alles gut?

Die Nebenmissionen und Upgrades nehmen dem Spiel etwas Wind aus den Segeln. Dafür kann die Hauptgeschichte überzeugen: Trotz seines Weltuntergangsszenarios schafft es das Spiel, eine durchaus persönliche Story zu erzählen und dank der geerdeten, charmanten Rei gelingt auch die Identifikation mit der Hauptfigur. Die Story und das Leveldesign nehmen zwar erst gegen Ende richtig Fahrt auf, bis dahin tragen euch die Spielwelt und das Gameplay aber locker. Nach der etwa sechs Stunden langen Geschichte freuen sich Profis außerdem über den Hardcore-Schwierigkeitsgrad, der mit extrem knappen Zeitlimits bei Anomalien und Bossen absolut perfektes Movement erfordert. Wenn euch der hohe Preis von knapp 40 Euro und das etwas abwechslungsarme Gamedesign also nicht abschrecken, dann schickt euch Solar Ash auf eine spielens- und vor allem sehenswerte Weltraumreise! Eine kleine Warnung müssen wir aktuell allerdings noch für PS5-Besitzer aussprechen, die in 4K spielen wollen: Die PS4-Version des Spiels läuft mit flüssigen 60 Fps, auf der PS5 sind uns aber beim Test vor allem

im Auflösungsmodus der Konsole permanente Bildrateneinbrüche aufgefallen. Ein Patch ist laut den Entwicklern bereits in Arbeit, und wenn ihr dieses Heft in Händen haltet eventuell sogar schon erschienen.

STEFAN WILHELM

Meinung

„Anfang und Ende begeistern, dazwischen bleibt aber Potenzial auf der Strecke.“

Stefan Wilhelm Volontär



Zu Beginn war ich sehr überzeugt von Solar Ash. Das Setting ist faszinierend, der Artstyle passt hervorragend und das Movement macht das Durchqueren der Spielwelt zum Genuss! Gerade nach dem ersten Bosskampf war ich gespannt darauf, welche abgefahrenen Kurse das Spiel noch bieten würde. Als ich dann feststellte, dass mich in den nächsten Welten aber eigentlich nur mehr vom Gleichen erwartete, sich der Schwierigkeitsgrad kaum steigerte und die Upgrade-Systeme und Nebenquests für die Katz sind, war ich etwas ernüchtert. Spaß hatte ich trotzdem, die Zonen sind optisch abwechslungsreich, das Kern-Gameplay durchweg unterhaltsam und die Geschichte wartet mit so mancher Überraschung auf. In den letzten Welten ließen die Entwickler dann auch beim Leveldesign die kreativen Muskeln spielen und lieferten mir die schwindelerregenden Action-Passagen, die ich mir erwartet hatte. Beim nächsten Mal bitte viel mehr davon und den Nebencontent etwas weniger aufgesetzt!

Pro & Contra

- Toller, zum Setting passender Artstyle
- Optisch abwechslungsreiche Spielwelt
- Flüssiges, spaßiges Movement
- Sinnvoll ins Spiel integrierte Gegner
- Interessante Geschichte und Charaktere
- Gelungene Kameraführung, die die Spielwelt noch größer und das Movement noch schneller wirken lässt
- Toller Gameplay-Flow ...
- ➖ ... der zu oft von dröge präsentiertem Storytelling unterbrochen wird
- ➖ Gameplay-Muster wiederholen sich zu schnell und entwickeln sich im Spielverlauf kaum weiter
- ➖ Aufgesetzte, sinnlose Upgrade-Systeme
- ➖ Kurze Spielzeit
- ➖ Framerate-Einbrüche in der PS5-Version

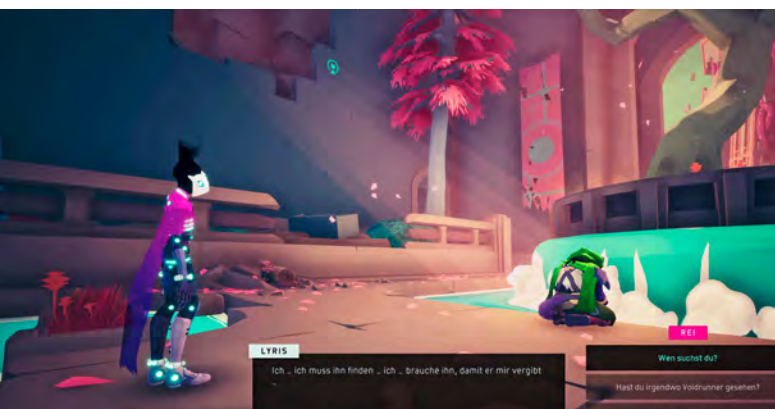
Wertung

play⁵

7 von 10

Infos

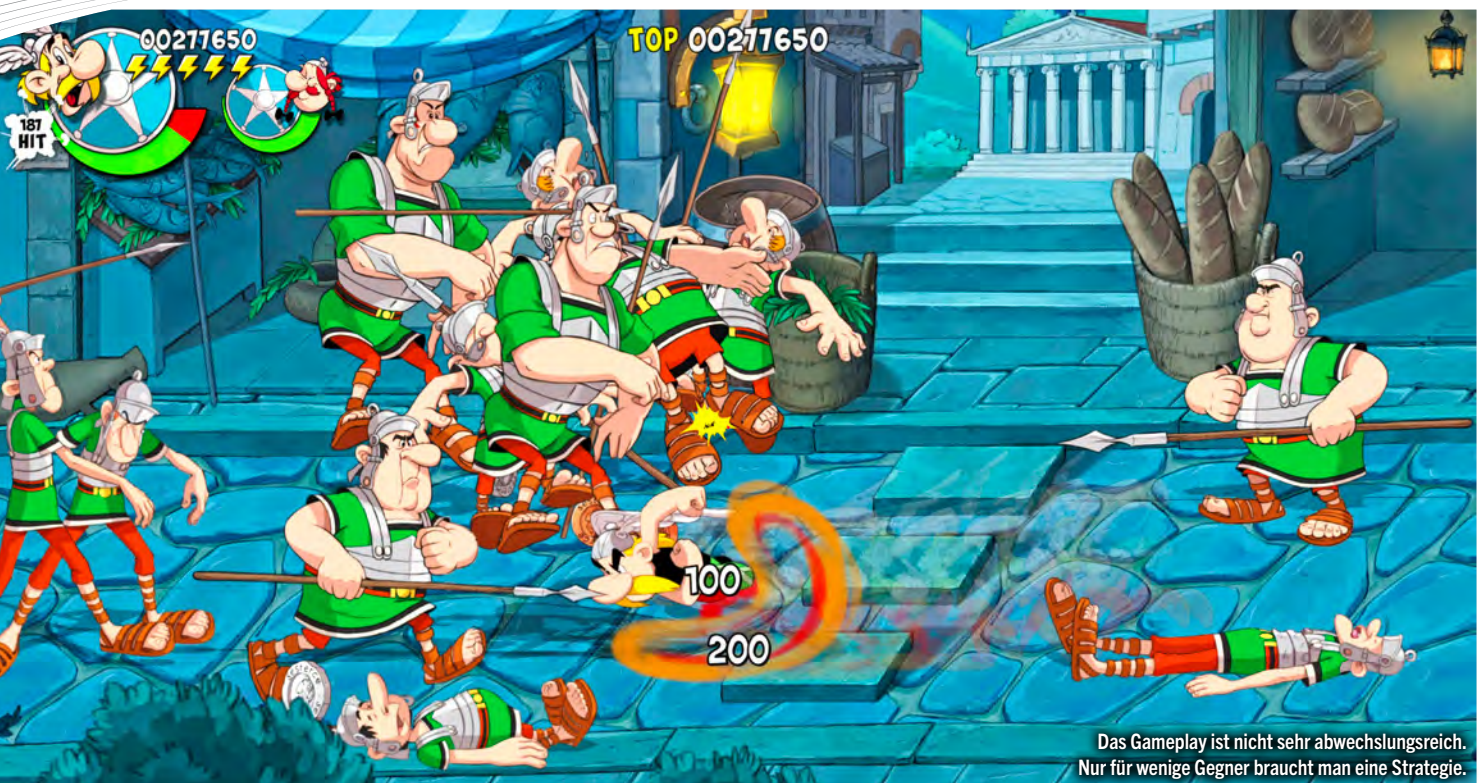
TERMIN	02. Dezember 2021
USK	ab 12 Jahren
PREIS	ca. 40 Euro
HERSTELLER	Annapurna Interactive
ENTWICKLER	Heart Machine



Könnt ihr die Vollbremsung verkraften, die die starren Dialoge mit NPCs darstellen, erfahrt ihr interessante Details zu den Spielwelten und ihren ehemaligen Bewohnern.



Bei eurer KI-Begleiterin Zyd wechselt ihr eure Anzüge und kauft euch neue Schildzellen. Beide Systeme wirken aber ziemlich unausgereift und überflüssig.



Das Gameplay ist nicht sehr abwechslungsreich. Nur für wenige Gegner braucht man eine Strategie.



Asterix & Obelix Slap Them All!

Publisher Microids präsentiert uns einen klassischen Brawler mit handgezeichneter Comic-Grafik zu den berühmtesten Galliern der Welt. Wir verraten euch, warum Slap Them All! netter Fan-Service ist, aber viel Potenzial verschenkt.

ACTION | Wir befinden uns in der Vorweihnachtszeit des Jahres 2021 n. Chr. Der ganze Videospiegelmarkt ist von Triple-A-Blockbustern besetzt ... Der ganze Videospiegelmarkt? Nein! Der unbeugsame Indie-Publisher Microids hört nicht auf, den großen Herstellern Widerstand zu leisten. Nach Marsupilami: Hoobadventure und Die Schlümp-

fe: Mission Blattpest bringen die Franzosen nämlich nun ein weiteres kleines Lizenzspiel auf PC, PS4, Xbox One und Nintendo Switch.

Asterix & Obelix: Slap Them All! ist ein klassischer 2D-Brawler, der den Charme der von René Goscinny und Albert Uderzo erschaffenen Comics einfangen soll. Wir haben uns also durch tausende Römer,





Die Animationen sind teilweise ein wenig abgehackt, aber zumeist ziemlich witzig. Römer aus den Latschen hauen, macht einfach Spaß.

Banditen und Piraten geprügelt, um für euch festzustellen, ob der Titel so wenig Spaß macht wie die Beschaffung des Passierscheins A-38, oder ob sich das Spiel so blütenweiß und strahlend frisch präsentiert, dass man annehmen könnte, es sei mit Olympia – dem Weichmacher der Götter – gewaschen worden.

Augenschmaus und Ohrengraus

Asterix & Obelix: Slap Them All! dreht sich natürlich um die titelgebenden Helden. Aber das konnten sich wohl selbst Leute denken, die Wildschwein in Pfefferminzsoße für eine Delikatesse halten und deren Cervisia lauwarm ist. Statt uns nur eines der vielen Abenteuer von Asterix und seinem besten Freund Obelix erleben zu lassen oder gar eine komplett neue Geschichte zu schreiben, entschieden sich die Entwickler von Mr. Nutz Studios dazu, gleich mehrere Storys um die unbeugsamen Gallier aufzugreifen. Im Verlaufe der 50 Missionen schlägt es uns also unter anderem in römische Lager, nach Britannien, Korsika, Spanien und Ägypten. Dabei treffen wir auch bekannte Fi-

guren wie Pepe, Teefax oder Numeobis und natürlich andere beliebte Gallier wie Miraculix, Majestix oder Methusalix. Die Geschichten werden jedoch nur sehr verkürzt und in Standbildern erzählt. Ein Erzähler moderiert neue Etappen quasi an, aber ansonsten sind die Geschichten unverändert.

Bekannte Stellen aus den Comics und Filmen wie beispielsweise das Rugby-Spiel in Londinium werden sogar ganz ausgelassen. Das ist verdammt schade, denn optisch ist Slap Them All! eine absolute Wucht und wird das Herz eines jeden Asterix-Fans höherschlagen lassen als ein Kuss von Dorfschönheit Falbala. Charaktere, Kulissen und Animationen wurden vollständig von Hand gezeichnet, um den Stil der Comics einzufangen. Das gelingt auch ganz hervorragend. Es fühlt sich wirklich an, als würde man die beiden Gallier durch die Panels steuern. Wenn Asterix einen Schluck Zaubertrank trinkt oder der kleine Idefix quietschvergnügt neben Herrchen



Die wenigen Spezialattacken sind nett, aber etwas ungenau auszuführen.



Mit Obelix kann man die Römer auch hin und her schlagen. Der Charme der Comic-Vorlage wird also gut eingefangen.

Obelix herläuft, während dieser gerade ein paar saftige Backpfeifen verteilt, dann sitzt man als Fan der Vorlage mit einem breiten Grinsen vor dem Bildschirm.

Der visuelle Stil und die stark verkürzten Nacherzählungen bekannter Asterix-Comics mitsamt beliebter Figuren sind zwar netter Fan-Service, aber wir hätten

uns gerade bei der Umsetzung einiger Geschichten noch ein bisschen mehr gewünscht. Schließlich bekam es das Game-Boy-Spiel Asterix & Obelix im Jahr 1995 schon hin, Schlüsselszenen der Vorlage, wie eben das Rugby-Spiel oder den Tower von Londinium, schön in den Spielablauf zu integrieren und somit für Abwechslung zu sorgen.



Die Bosskämpfe sind ein wenig enttäuschend. Auch hier reicht stumpfes Gekloppe.



Die Hintergründe sind teils wirklich schön gestaltet, manchmal aber auch etwas austauschbar.

Selbst beim Kampf gegen Tiere braucht man keine Taktik, sondern haut ihnen einfach auf die Schnauze.



Spielt man alleine, darf man jederzeit zwischen den beiden Protagonisten wechseln.



Auch bei den Sprach-Samples wäre etwas mehr Varianz schön gewesen. Wenn Asterix beispielsweise zum gefühlten achthunderttausendsten Mal freudig „Eine Freifahrt mit dem Karussell!“ ruft, während er einen Römer wirft, dann gönnen wir dem eigentlich so sympathischen Gallier ein Privatkonzert von Barde Troubadix und ganz viel stinkenden Fisch von Verleihnix.

Schlagfertiges Gameplay

In Sachen Gameplay präsentiert sich Asterix & Obelix: Slap Them All! als klassischer Brawler ohne große Experimente. Man läuft also als Asterix oder Obelix von links nach rechts und verkloppt dabei jede Menge Römer, Piraten, Banditen und sonstige Unruhestifter. Ab und an klettern wir mal eine Felswand rauf oder eine Leiter runter und hauen anschließend weiter auf die Feinde ein. Nur in seltenen Momenten kommt etwas Abwechslung in den Spielablauf, wenn sich die beiden Protagonisten ein Wettrennen liefern, bei dem man so schnell wie möglich auf einen Button hämmern muss, oder wenn wir als einer der Gallier auf Wildschweinjagd gehen und einfach nur alles wegboxen müssen, das vor uns auftaucht. Egal, ob Schwein, Hindernis oder Römer. Das ist nett, aber eben auch nicht mehr als eine kleine Auflockerung. Wer also nicht ständig kloppen will, der wird wenig Freude an Slap Them All! haben.

Wer das Brawler-Genre zu schätzen weiß, bekommt jedoch ein nettes Spiel geboten, das einige Dinge aus den Comic-Vorlagen schön umsetzt. Wenn man beispielsweise auf dem Piratenschiff oft genug gegen den Mast schlägt, fällt irgendwann der Ausguck runter, noch bevor er überhaupt „Die Ga ... Die Ga ... Die Ga-Ga!“ rufen kann. Außerdem spielen sich Asterix und Obelix ein wenig unterschiedlich. Asterix ist flinker als sein Freund, der als Kind in den Kessel mit dem Zaubertrank fiel, und auch nicht so leicht zu treffen, obwohl Obelix natürlich gar nicht dick ist.

Obelix hat dafür mehr Griff-Attacken als sein kleinerer Freund. Während Asterix manche Gegner nur werfen und kurzzeitig schleudern kann, darf man als Obelix auch Gegner packen und sie mit Backpfeifen malträtieren, bis man sie aus den Latschen haut. Man kann die Römer sogar greifen und hin und her schlagen, wodurch auch umstehende Feinde getroffen werden. Allerdings kostet die Ausrichtung bei dieser Aktion etwas zu viel Zeit, sodass diese häufig durch eingesteckte Treffer abgebrochen wird.

Überhaupt machen die Balgereien mit Römern und Konsorten zwar Spaß, spielen sich aber deutlich un-

genauer als man es beispielsweise vom Brawler-Gameplay des Genre-Primus Streets of Rage 4 gewohnt ist. Das merkt man vor allem bei den Spezialattacken, die mit dem dafür vorgesehenen Button plus Richtungsangabe ausgeführt werden. Viel zu oft führen die beiden Gallier Special-Moves aus, die eigentlich auf einer anderen Richtung des Digi-Kreuzes liegen. Hier sollten Mr. Nutz Studios noch nachpatchen. Auch einige Animationen wirken noch teilweise abgehackt.

Grundsätzlich erreicht Slap Them All! zu keinem Zeitpunkt weder die spielerische Tiefe eines Streets of Rage 4 noch die eines Brawler-Klassikers wie Turtles in Time. Es spricht ja überhaupt nichts dagegen, das Spielprinzip simpel zu halten, doch der Asterix-Titel lässt bei den Prügeleien viel Potenzial liegen. Das liegt hauptsächlich daran, dass sich die verschiedenen Gegnerarten in ihrem Kampfverhalten kaum unterschei-

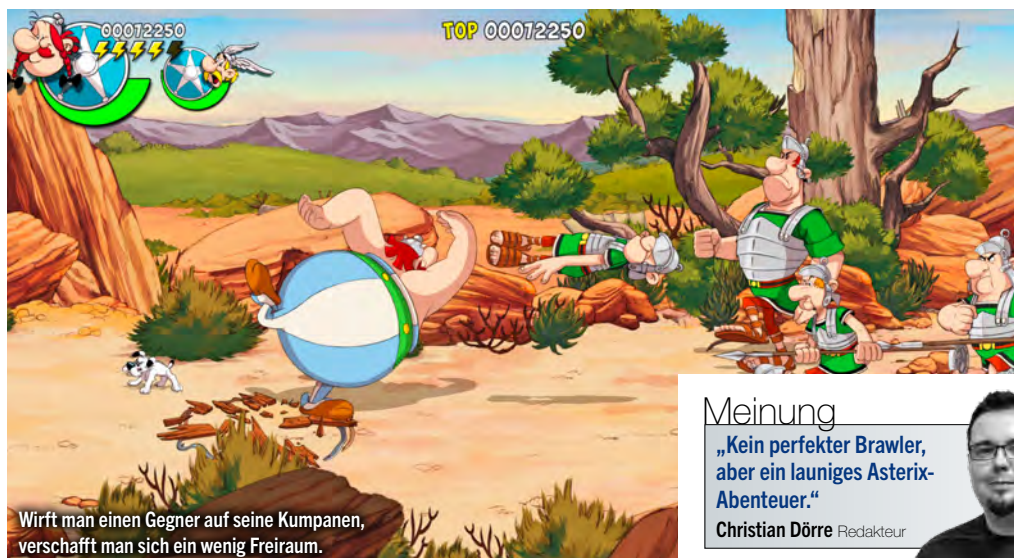
Die Story wird anhand von Standbildern erzählt.



den. Ab und an stellen sich uns Speerwerfer in den Weg, die uns aus der Ferne angreifen und die wir am besten mit der Sprintattacke beseitigen. Manchmal begegnen uns auch Feinde, die selbst einen Rammangriff ausführen. Aber das war es eigentlich auch schon.

Römer und Co. stürmen zwar in sehr großen Gruppen auf uns zu, aber meistens reicht es, einfach nur draufzuhauen und darauf zu achten, dass einem die Feinde nicht in den Rücken fallen. Während Streets of Rage 4 bis zum Schluss immer wieder neue Gegner mit neuen Attacken einführt, hat man bei Slap Them All! relativ schnell alles gesehen. Das Spiel setzt hier ganz klar auf Masse statt Klasse. Selbst bei den Bossgegnern ist der Titel nicht sonderlich einfallsreich. Klar, als Asterix-Fan freut man sich, gegen Piratenkapitän Rotbart oder den arroganten römischen Athleten Claudius Musculus anzutreten, aber eine besondere Taktik braucht man nicht. Selbst beim Kampf gegen einen Stier müssen wir das Tier nicht gegen eine Wand rennen lassen oder sonstige Überlegungen anstellen. Auf die Schnauze hauen reicht aus. Hier hätten die Entwickler wirklich mehr rausholen können.

Das gilt auch für den Koop-Modus, der leider nur im lokalen Koop funktioniert. Das ist zwar oldschool und damit auch passend zu Asterix und Obelix sowie dem Gameplay von Slap Them All!, aber eben auch nicht mehr zeitgemäß. Vor allem während einer Pandemie. Glücklicherweise lässt sich der Titel auch



Wirft man einen Gegner auf seine Kumpanen, verschafft man sich ein wenig Freiraum.

problemlos allein durchspielen. Hier darf man dann per Schultertaste jederzeit zwischen den beiden Galliern wechseln. Gerade auf höheren Schwierigkeitsgraden sollte man dieses Feature geschickt nutzen, da die Protagonisten nur ein einziges Leben haben.

Wir haben jetzt viel über verschenktes Potenzial geschrieben und wir bleiben dabei: Asterix & Obelix: Slap Them All! hat einige Schwächen, das Gameplay könnte abwechslungsreicher sein und die Präsentation sogar noch mehr Fan-Service bieten. Dennoch hatten wir mit dem Titel viel Spaß. Als nach etwa vier Stunden unsere feienden Helden gezeigt wurden, wir uns fragten „Sind jetzt alle Römer weg?“ und diese Frage durch die erbarmungslos scrollenden Cre-

dits mit „Ja, alle weg.“, beantwortet wurde, kamen wir nicht umhin ein trauriges „Och, das ist aber schade.“ auszustößen.

Asterix & Obelix: Slap Them All! mag seine offensichtlichen Schwächen haben, aber es verströmt mit seiner ganzen Art permanent gute Laune und ist dadurch ein launiger Prügelspaß für zwischendurch. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Und manchmal braucht man ja auch eben genau sowas statt einem weiteren Blockbuster-Open-World-Game, das gleich 50 Stunden Lebenszeit verschlingt. Da man nach einmaligem Durchspielen die Level auch frei anwählen kann, um die eigenen Highscores zu schlagen, ist Slap Them All! ein Spiel, das man immer wieder mal gerne für eine kurze Zeit einlegt. **CHRISTIAN DÖRRE**

Meinung

„Kein perfekter Brawler, aber ein launiges Asterix-Abenteuer.“

Christian Dörre Redakteur



Ich mag Asterix und ich liebe das Brawler-Genre. Slap Them All! fällt also genau in mein Beuteschema. Ich hatte auch wirklich viel Freude an dem Spiel. Der Titel sieht wirklich aus wie ein lebendig gewordener Comic zum kleinen Gallier und einige Animationen sind wirklich super umgesetzt. Wenn ich einen Römer aus den Latschen hauen, ist das einfach wunderschön und Slap Them All! für einen kurzen Augenblick das beste Spiel der Welt. Für zwischendurch ist der Titel daher recht wohlschmeckende Kost. Zu einem richtigen, dauerhaft sättigenden Wildschweinbraten (nicht in Pfefferminzsoße!) fehlt jedoch etwas. Ein bisschen mehr Fan-Service bei bekannten Szenen der Vorlagen hätte für Auflockerung gesorgt und Bossgegner, die diese Bezeichnung auch verdienen, hätten ebenfalls Abwechslung beschert. Hier hätte man ruhig etwas kreativer sein dürfen. Dennoch ist Slap Them All! ein charmantes Spiel, das ich gewiss immer wieder mal starten werde.

Pro & Contra

- Zaubhafte Comic-Grafik
- Eingängiges Gameplay
- Teils sehr witzige Animationen
- Charme der Vorlage toll eingefangen
- Viele kleine versteckte Gags
- Vollständig im Koop spielbar, ...
- ➖ ... aber leider nur lokal
- ➖ Animationen teils etwas abgehackt
- ➖ Spezial-Attacken oft ungenau
- ➖ Wenig Abwechslung
- ➖ Enttäuschende Bosskämpfe



Der Backpfeifen-Move von Obelix brachte uns immer wieder zum Lachen.

Wertung

play⁵

7 von 10

Infos

TERMIN	02. Dezember 2021
USK	ab 6 Jahren
PREIS	ca. 40 Euro
HERSTELLER	Microïds
ENTWICKLER	Mr. Nutz Studio

Das Büro der Erntekommission ist schon sehr düster, da sticht unser Leuchtschwert ganz schön hervor.



In unserem ersten Bosskampf haben wir es gleich mal mit einer dämonischen Pflanze zu tun. Aber die Belohnung dafür klingt vielversprechend!



Death's Door

Fordernde Kämpfe und ganz viel Herz – Death's Door wirkt überraschend frisch für ein Action-Adventure!

ACTION-ADVENTURE | Krähen sind gemeinhin dafür bekannt, nicht nur sehr schlau, sondern auch schelmisch zu sein. Man denke nur an Canuck, ein freches Federvieh, das 2016 ein Messer von einem Tatort stibitzt haben soll und daraufhin berühmt wurde. Weniger kleptomatisch veranlagt, aber genauso gut bewaffnet ist die Krähe im Indie-Adventure Death's Door vom Entwickler Acid Nerve. Das putzige Todesomen ist aber zu mehr fähig, als Seelen zu ernten.

Omen des Todes

Gut, im Spiel führen wir ein Schwert und nicht wie Canuck ein Messer. Aber wir sind schließlich keine normale Krähe. Wir sind ein Schnitter, der mit dem Einsammeln von Seelen seinen Lebensunterhalt verdient.

Genauer gesagt arbeiten wir für die Erntekommission, eine Firma in einer grauen Zwischenwelt im Nirgend-

wo. Von hier aus führen zahllose Türen an seltsame Orte, an denen sich die Seelen befinden. Wir erfahren dabei nicht, ob die Plätze zu derselben Welt oder zu verschiedenen Welten gehören. Wahrscheinlich muss uns das als kleine Angestellten-Krähe aber auch nicht interessieren. Hauptsache, wir ernten Seelen. Und so beginnt der nächste Tag im Hamsterrad: Seelen verdienen, um damit Türen anzutreiben, die wiederum zu neuen Seelen führen.

Sobald ein Schnitter durch eine dieser Türen tritt, beginnt er zu altern und kann sogar sterben. Das macht uns ein netter Mitarbeiter der Firma noch vor unserer ersten richtigen Mission deutlich – inklusive dramatischer Kameraeinstellung. Er bittet uns außerdem, bloß nicht den Löffel abzugeben, da er keine Lust auf den daraus resultierenden Papierkram hat. Tja, da wird er sich noch wundern.

Aber dann geht es auch schon los mit unserem Auftrag! Zuerst bekommen wir in einer Art Tutorial die Grundsteuerung an die Hand. Danach dürfen wir das Gelernte direkt bei unserem ersten Bosskampf gegen eine dämonische Pflanze einsetzen. Der Kampf geht, je nachdem, wie gut wir uns anstellen, recht flott über die Bühne und stellt uns vor keine größeren Probleme. Mit dieser großen Seele können wir uns jetzt was richtig Schönes leisten und erst einmal in den Urlaub fahren, oder etwa nicht?

Wie gewonnen ...

... so zerronnen. Bevor wir mit unserer Belohnung etwas anfangen können, schlägt uns eine ältere Krähe bewusstlos. Als wir wieder aufwachen, sitzen wir angeschlagen



und ohne jegliche Belohnung vor einem weißen Portal. Durch dieses gelangen wir zu einem alten, verlassenen Friedhof, wo sich jede Menge mysteriöse Kreaturen tummeln, von flauschigen, aber bissigen Vampirfledermäusen, bis hin zu seltsamen Wesen mit Türmen statt Schädeln.

Nachdem wir das Gebiet durchkämmen haben, treffen wir plötzlich auf die Krähe, die uns beklaut hat. Es stellt sich heraus, dass sie ebenfalls ein Schnitter ist und seit unbekannter Zeit versucht, ihren Auftrag abzuschließen. Dafür wollte sie unsere hart erkämpfte Seele nutzen, um die Tür mit Energie zu versorgen und zu öffnen, hinter der ihre Seele sitzt. Das hat aber nicht gereicht und so stecken sowohl der alte Schnitter als auch wir in der Patsche. Denn die Regeln der Kommission besagen: Erst, wenn die Seele zurückgebracht ist, gilt ein Auftrag als abgeschlossen und man darf heimkehren.

Schaffen wir das nicht, können wir unseren Alterungsprozess nicht aufhalten und werden irgendwann sterben. Und das scheint für Schnitter-Krähen eigentlich nicht vorgesehen zu sein. Der Weg zu unserem Ziel ist aber alles andere als einfach: Wir müssen drei sehr mächtige Seelen von extravaganten und sehr alten Wesen einsammeln. Jede von ihnen regiert ihr eigenes Reich, das mit dem Friedhof verbunden ist. Nur diese Seelen haben genug Kraft, um die Tür des Todes zu öffnen. Hinter dieser versteckt sich angeblich die von uns begehrte Riesenseele. Was aber sonst noch hinter dem mysteriösen Tor auf Eindringlinge wartet, kann uns nicht mal die alte Krähe verraten. Da wir aber keine andere Wahl haben, müssen wir losziehen, um uns selbst und den alten



Auf dem Friedhof tummeln sich so einige seltsame Gestalten und die meisten davon wollen uns an den Kragen.

Schnitter zu retten. Dabei stellen wir anhand von sich verdichtenden Hinweisen schnell fest, dass die Vorgesetzten in der Erntekommission irgendwie in die Vorfälle verwickelt sein könnten.

Krähe mit Messer

Unsere Kampffähigkeiten sind am Anfang recht übersichtlich. Wir haben einen Schwertschlag, einen schweren Hieb, einen Pfeilschuss und eine Ausweichrolle. Unser Bogen verfügt zudem nur über vier Geschosse, die wir aber durch den Einsatz von Nahkampffähigkeiten auffüllen können. All das klingt nicht unbedingt nach viel Kampfkraft. Damit wir also eine Chance gegen all die seltsamen Wesen haben, müssen wir uns verbessern – nicht nur spielerisch.

Töten wir einen Gegner, bekommen wir Seelenenergie, mit der wir die Eigenschaften unserer namenlosen Krähe verbessern dürfen. So können wir Punkte in Stärke stecken, um härter zuzuschlagen oder

Als wir den Job annehmen, wissen wir noch nicht, dass alles etwas länger dauern wird.



sie für Geschick ausgeben, um öfter und schneller auszuweichen. Die Upgrades werden mit höherer Stufe teurer und zusätzliche Fähigkeiten wie den Feuerzauber erhalten wir erst nach bestimmten Bosskämpfen.

Wir müssen uns übrigens nicht nur mit dem Schwert begnügen. Während des Spielens sammeln wir zusätzliche Waffen wie Doppeldolche oder einen Regenschirm ein. Letzterer lässt sich schon zu Beginn

des Spiels in der Halle der Türen finden. Bei dieser Halle handelt es sich um unsere Hub-Welt, von der aus wir in die einzelnen Level reisen können. Besonders gut ist der Schirm nicht, er macht weniger Schaden und ist auch noch langsamer als das normale Schwert. Dafür sehen wir schon ziemlich schick damit aus.

Es gibt noch mehr Dinge in Death's Door, die wenig nützlich sind, aber schön aussehen. Manche sammelbaren Items fallen beispielsweise



An der Tür des Todes erfahren wir von einer alten Krähe, wie wir wieder zu unserem bisherigen Leben zurückkehren können.



Mit der Zeit bekommen wir neue Fähigkeiten und Zauber. Mit Feuer schießen können wir aber erst nach unserer Begegnung mit der Urnenhexe.

se in die Kategorie „Glänzendes“. Die können wir horten, um damit unseren Schreibtisch in der Kommission zu schmücken und Achievements freizuschalten. Sehr nützlich sind hingegen Kristalle. Finden wir genug davon, können wir die Anzahl unserer Schüsse erhöhen oder unsere Lebensleiste verbes-

sern. Und mehr Leben hat unsere Krähe dringend nötig. In den ersten Kämpfen begrüßt uns sonst schon nach wenigen eingesteckten Treffern der dramatische Todes-Screen.

Täglich grüßt der Tod

Aber keine Sorge, wir verlieren bei unserem Tod weder Seelenenergie noch eingesammelte Gegenstände. Wir steigen einfach bei der nächstgelegenen Schnittertür wieder ein. Je nachdem, wie weit die Tür von unserem Todesort entfernt ist, kann das aber dennoch frustrierend werden. Die meisten Gegner respawnen nach unserem Ableben und wir müssen notgedrungen erneut gegen sie antreten, um endlich weiterzukommen. Eine Ausnahme stellen glücklicherweise Bossgegner und die meisten Arenakämpfe dar. Über letztere stolpern wir hin und wieder und können dann erst weiter, wenn alle Monsterwellen, die auf uns einströmen, besiegt sind.

Auch wenn Death's Door mit der stilisierten Grafik und der Krähe süß aussieht, dürfen wir uns nicht davon täuschen lassen. Das Spiel wird zunehmend schwieriger und verlangt uns einiges ab. Vor allem die Bosskämpfe sind knallhart. Wie auch in anderen Spielen mit fordernden Endgegnern müssen wir Angriffsmuster lernen und unsere Reflexe schärfen. Hin und wieder haben wir auch mit Performance-Einbrüchen und Framedrops zu kämpfen, die zeitweise sogar Bosskämpfe erschweren können.

Verschnaufpause

Zwischen den vielen Kämpfen werden auch immer wieder unsere grauen Zellen mit Rätseln gefordert. Diese sind meist nicht besonders schwierig, stellen aber eine

Unser erstes neues Item! Der Regenschirm sieht gut aus, hilft im Kampf aber wenig.



angenehme Abwechslung dar. So müssen wir beispielsweise im Badezimmer der Keramikvilla auf die Spiegelungen am Boden achten. Nur in der Reflexion sehen wir Vasen, die wir dann natürlich auch zerschlagen können. Haben wir das getan, geht eine versteckte Tür zum nächsten Raum auf.

Wer auf Geheimnisse steht, darf sich ebenfalls freuen. Einige Teile der Spielwelt sind nur durch versteckte Pfade zugänglich und wollen erkundet werden. Mit neuen Fähigkeiten wie dem Feuerzauber können wir zudem auch bisher unentdeckte Areale der „alten“ Gebiete erkunden. Es zahlt sich also sicherlich aus, hin und wieder mal zurückzukehren.

Nur Keramik im Kopf

Der Großteil des Spiels folgt einem bewährten Prinzip: Wir kämpfen und rätseln uns durch das Gebiet bis zum Boss durch, schalten neue Fähigkeiten frei und machen uns zum nächsten großen Gegner auf. Die Formel ist aber so gut umgesetzt, dass einem nie langweilig wird. Jedes Reich lockt mit stimmigen Umgebungen und thematisch passenden Gegnern. Dazu kommen NPCs, die nicht nur durch ihr seltsames Design im Gedächtnis bleiben.

An einen Totengräber auf dem Friedhof erinnern wir uns beispielsweise aufgrund seiner tragischen Geschichte. Er will eigentlich nur, dass sein unnatürlich langes Leben endet. Wir sollen ihm dabei helfen, sind aber noch zu schwach dafür. Also seufzt er enttäuscht und bittet uns zurückzukommen, sobald wir stärker sind. Andere Charaktere wiederum lockern die trübe Stimmung auf. So wird das Grundstück der Urnenhexe von seltsamen Wesen bevölkert, deren Schädel durch Keramik ersetzt wurden. Mit am schlimmsten hat es einen Herren erwischt, der jetzt einen Suppentopf als Kopf besitzt.

Death's Door spielt in einer faszinierenden Welt, die trotz der teils düsteren Themen unglaublich süß aussieht. Die meisten Kämpfe und Rätsel spielen sich flüssig, Performance-Einbrüche an bestimmten Stellen dämpfen das Spielerlebnis aber merklich. Hier muss der Entwickler Acid Nerve noch nachbessern, damit das Indie-Adventure nicht nur wunderschön, sondern auch technisch top ist.

Die Krähe Canuck ist übrigens seit 2019 verschwunden. Wir vermuten, dass sie zum Schnitter befördert wurde. Das Talent dazu hätte sie.

MONIKA HIMMELSBACH & LUKAS SCHMID

Meinung

„Der kleine Krähen-Schnitter hat mich in seinen Bann gezogen.“

Monika Himmelsbach Freie Autorin



Manchmal ist Death's Door ganz schön knackig, vor allem eine Passage im Keramikpalast hat mich echt zum Fluchen gebracht. Aber ich konnte nicht aufhören, ich wollte weiterkommen. Das Spiel hat es wirklich gut geschafft, mich trotz aller Rückschläge bei der Stange zu halten. Ein Schönheitsfehler: Schon vor dem Test spielte ich eine Vorschauversion von Death's Door, die sehr sauber lief. Deswegen bin ich ziemlich verblüfft, dass in der Vollversion Performance-Einbrüche auftreten. Für mich ist das Abenteuer trotzdem ein Indie-Highlight und ich warte geduldig auf Patches, damit Death's Door so flüssig läuft wie zuvor.

Pro & Contra

- Kreatives Gegner- und Umgebungsdesign
- Spielerisch fordernd und abwechslungsreich
- Süßer Grafikstil
- Fordernd, aber nicht überfordernd
- ➖ Manchmal KI-Problemmen
- ➖ Performance-Einbrüche

Wertung

8 von 10

Infos

TERMIN	23. November 2021
USK	Ab 12 Jahren
PREIS	19,99 Euro
HERSTELLER	Devolver Digital
ENTWICKLER	Acid Nerve



Unser Tod wird uns bildschirmfüllend inklusive dramatischer Musik präsentiert.



Bei den Arenakämpfen gehen immer wieder Türen auf, aus denen uns Monster entgegenströmen.

x 499



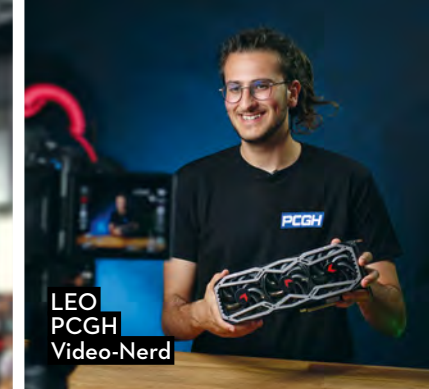
MANUEL
PCGH
Notebook-Nerd



LUKAS
Games Aktuell
SciFi-Nerd



VERONIKA
E-Commerce
CosPlay-Nerd



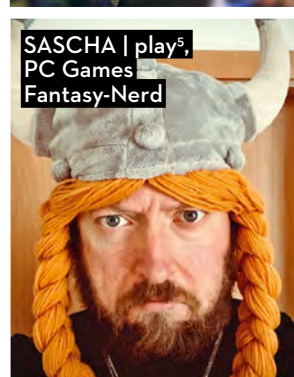
LEO
PCGH
Video-Nerd



MATTHIAS
PC Games
Action-Nerd



JOHANNES
N-Zone
Nintendo-Nerd



SASCHA | play5,
PC Games
Fantasy-Nerd



TANJA
PC Games MMORPG-Nerd

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz. ❤️
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:



Computec Media. Von Nerds für Nerds.

Folgt uns:



COMPUTEC

marquard group



Landwirtschafts-Simulator 22

Drei Jahre Entwicklungszeit hat er gekostet, der Landwirtschafts-Simulator 22. Hat sich das Warten gelohnt? Wir haben den neuesten Serienableger getestet und verraten euch, ob die Simulation ein würdiger Nachfolger geworden ist.

SIMULATION | Aaaach ja, kennt ihr das auch? Ihr kommt nach einem anstrengenden Tag von der Arbeit nach Hause und wollt euch erstmal entspannen. Stress abbauen. Zur Ruhe kommen. Was tut ihr also? Ihr setzt euch vor den PC und bestellt eure virtuelle Farm. Was für Außenstehende auf den ersten Blick paradox wirkt, hat

sich über die Jahre zu einem echten Relaxing-Garanten entwickelt – zumindest für die Community des Landwirtschafts-Simulators. Arbeiten, um zu entspannen, was gibt es Schöneres?

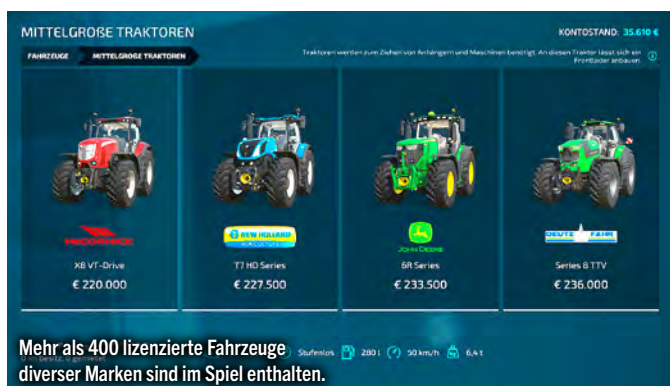
Aber kann Entwickler Giants Software an die Erfolgsgeschichte des LWS 19 mit der neuesten Inkarnation, dem Landwirtschafts-

Simulator 22 anknüpfen? Oder taugt der aktuelle Serienableger nur als lauwarmer Aufguss eines überholten Konzepts? Wir haben uns den LWS 22 im Test genauer angeschaut und beantworten die Frage, was die Simulation mehr auf dem Kasten hat als eine bloße Werbebrücke für John Deere, Engelbert Strauss und New Holland.

Neuerungen, die begeistern

Gleich vorweg: Ein Blick auf die Liste der Neuerungen, die der Landwirtschafts-Simulator 22 gegenüber dem Vorgänger zu bieten hat, zeigt, dass die neue Bauern-Sim die Reihe konsequent weiterentwickelt, das Rad aber nicht neu erfindet. Doch das muss sie auch gar nicht. Denn wir haben im Test schon nach





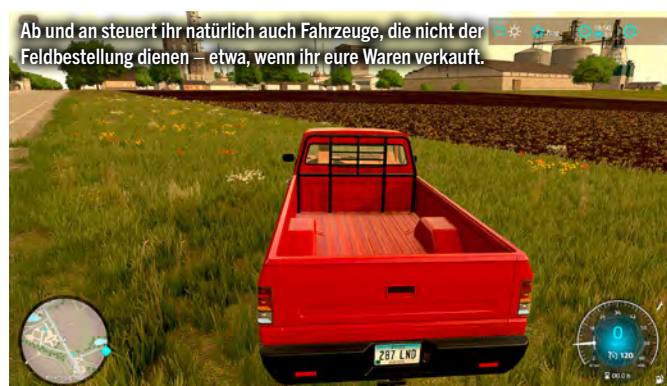
kurzer Zeit festgestellt, wie gut sich die Neuerungen ins Spielgeschehen einfügen, und uns gefragt, warum die Entwickler diese Features erst jetzt umgesetzt haben.

Da wären beispielsweise die Jahreszeiten. Die sind nämlich ab sofort nicht nur optisch im Spiel vertreten, sondern wirken sich auch direkt auf das Spielgeschehen aus. Wenn im Herbst die Blätter von den Bäumen fallen und im Winter der Schnee eure Felder bedeckt, müsst ihr für andere Anbaubedingungen gewappnet sein. Weil jede Feldfrucht nur zu einer bestimmten Jahreszeit wächst und auch geerntet werden muss, gibt es im Spiel einen Kalender. Dort könnt ihr nachlesen, wann es Zeit ist, etwa euren Raps auszusäen oder den Weizen zu ernten. Ver-

passt ihr ein Zeitfenster für die Ernte, ist euer Ertrag futsch und verrottet. Das sorgt im Vergleich zum Vorgänger für ein realistischeres Spielgefühl und mehr Immersion.

Es macht einfach Spaß, wenn wir überlegen, was wir wann anbauen und welche möglichen Auswirkungen die Jahreszeiten auf unsere Einkünfte haben könnten. Der Tiefgang steigt, ohne uns zu überfordern – und wer lieber entspannt vor sich hin Landwirtschaften will, kann einzelne Folgen der Jahreszeiten oder die Jahreszeiten selbst auch deaktivieren.

Eine weitere große Neuerung sind die Produktionsstätten, in denen ihr eure Ernte weiterverarbeiten könnt. Die baut ihr entweder selbst auf eurer Farm oder ihr liefert eure Erzeugnisse selbst



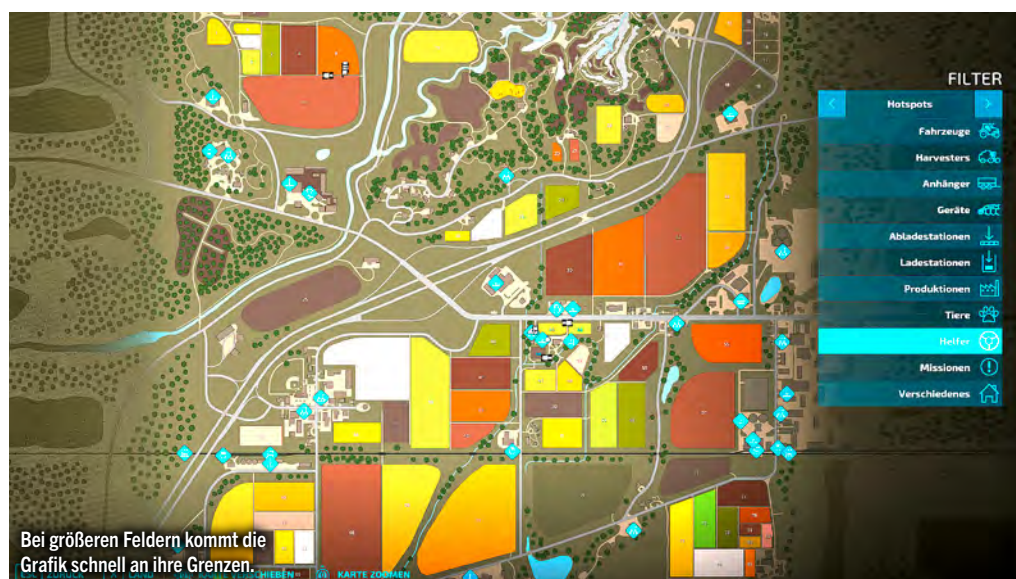
an ein externes Unternehmen auf der Karte, die dann beispielsweise Getreide zu Mehl umwandeln und Mehl für Backwaren verarbeiten. Das erinnert ein wenig an eine Transportsimulation gepaart mit Produktionskreisläufen wie in der Anno-Reihe. Allerdings bleibt es dann auch dabei. Wirklich komplex sind die Warenkreisläufe nicht und auch der Transport der Waren beschränkt sich auf simple Fahrten von A nach B.

Trotzdem: Die zusätzlichen Möglichkeiten, Geld zu verdienen, erhöhen den Spielspaß noch einmal deutlich. Es fühlt sich einfach unglaublich befriedigend an, wenn wir unsere Farm nach harter Arbeit so weit ausgebaut haben, dass wir einen eigenen Backshop eröffnen können. Denn dazu benötigen wir

nicht nur Weizen, sondern auch die entsprechenden Verarbeitungsgebäude und diverse tierische Produkte.

Aber der LWS 22 führt nicht nur neue Features wie die Jahreszeiten und die Produktionsstätten ein, sondern verbessert auch vorhandene Spielsysteme, darunter unter anderem das Helfersystem. Wie im Vorgänger können wir nämlich auch im LWS 22 wieder Helfer einstellen, die bestimmte Aufgaben auf unserer Farm übernehmen, etwa die Ernte mit dem Mähdrösch. Das ist besonders dann hilfreich, wenn wir viel zu tun haben und mehrere Sachen gleichzeitig erledigen müssen. Wer mit aktivierten Jahreszeiten spielt, kann die KI also einsetzen, wenn es einmal brenzlig wird und die Ernte noch vor dem ersten





Frost eingefahren werden muss, wir uns aber gleichzeitig noch um unsere Tiere kümmern wollen.

Wir dürfen KI-Arbeiter auch einstellen, damit sie für uns Aufträge erfüllen. Sollen wir beispielsweise für einen Vertrag ein Feld abern, können wir einen Helfer anweisen, genau das für uns zu tun. Wir müssen also nicht selbst auf den Mähdrescher steigen. Allerdings hat die KI noch immer mit ein paar Problemen zu kämpfen. Liegen etwa Hindernisse vor einer Maschine im Weg, räumt die KI diese nicht aus dem Weg, sondern bleibt einfach an Ort und Stelle stehen. Außerdem hat sie Probleme mit Feldern, die nicht im üblichen Rechteck aufgebaut sind, sondern über schräge Ränder verfügen. Hier kommt es vor, dass ein Helfer einzelne Bereiche einfach stehen lässt und nicht aberntet. Das ist insbesondere dann ärgerlich, wenn wir das Feld im Anschluss daran direkt pflügen und neu bearbeiten wollen und dann mit unserem

Pflug dorthin fahren, nur um festzustellen, dass unser Helfer eben nicht ganze Arbeit geleistet hat.

Schwierigkeitsgrad nach Maß

Aber die meiste Zeit über wollen wir im Landwirtschafts-Simulator ja ohnehin selbst Hand anlegen – und dafür geben uns die Entwickler eine ganze Reihe unterschiedlicher Möglichkeiten vor: Wer eine neue Kampagne im Landwirtschafts-Simulator 22 startet, kann einen von drei voreingestellten Schwierigkeitsgraden wählen. Neueinsteiger entscheiden sich für den Modus „Neuer Farmer (Einfach)“, während Veteranen zur Variante „Farm Manager (Mittel)“ greifen oder sich unter der Prämisse „Bei Null Beginnen (Schwer)“ an der ultimativen Herausforderung versuchen. Die Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich dahingehend, wie viel Geld uns zu Beginn zur Verfügung steht, wie die Getreidepreise ausfallen und wie viele realistische Spielelemente die Ernte und den Ertrag beeinflussen.

Wenn euch diese grobe Unterteilung nicht ausreicht, habt ihr aber im Spiel selbst die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad nach euren Wünschen mit diversen Schiebereglern anzupassen. Ihr könnt beispielsweise einstellen, ob sich Frost und niedrige Temperaturen im Winter auf eure Ernte auswirken sollen oder ob das Unkraut auf euren Feldern den Ertrag mindert.

Weil der Landwirtschafts-Simulator ein buntes Potpourri an Einstellungen bietet, kommen sowohl Fans einer möglichst realistischen und dadurch anspruchsvollen Simulation auf ihre Kosten als auch solche Spieler, die sich mehr im Stil von Harvest Moon und Stardew Valley bei einer gemütlichen Feierabendrunde auf dem heimischen Acker austoben wollen.

Neueinsteiger brauchen Geduld

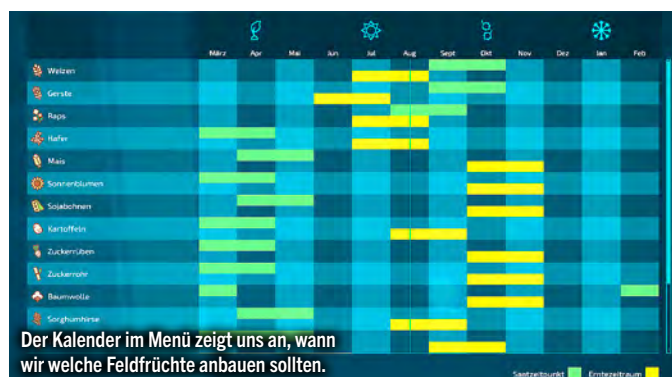
Wie es bei den meisten Simulatoren am Markt der Fall ist – beispielsweise beim Train Simulator, beim Euro Truck Simulator oder bei

Snowrunner –, können wir uns mit einer Vielzahl an realistisch umgesetzten Fahrzeugen und Features austoben. Dieser schiere Umfang an Simulationen kann Neueinsteiger aber schnell erschlagen. Damit genau das nicht passiert, haben die Entwickler ein kurzes Tutorial in die Kampagne eingebaut, das neuen Spielern die Grundlagen des Farmlebens näherbringt.

Die Betonung liegt hier aber auf „Grundlagen“. Denn mehr als eine Erklärung der Fahrzeugsteuerung und des Spielprinzips (Säen, Ernten, Verkaufen) gibt es hier nicht. Wir ernten mit dem Mähdrescher ein Feld ab, pflügen ein weiteres Feld um, bringen Saatgut aus, stellen Helfer ein. Was der LWS 22 sonst noch zu bieten hat, wie wir Grundstücke kaufen, Gebäude bauen, einen Warenkreislauf aufbauen oder was es mit den Jahreszeiten und den Verträgen auf sich hat, müssen wir selbst herausfinden.

Glücklicherweise können wir aber auf Wunsch die Steuerungsoptionen für Fahrzeuge im Benutzerinterface anzeigen lassen und uns über die Menüs weitere Tipps und Hilfestellung abholen. Neueinsteiger benötigen zwar etwas Geduld, bis sie sich zurechtfinden, und müssen vielleicht auch das ein oder andere Mal nach dem Prinzip Versuch & Irrtum vorgehen, aber das trübt den Spielspaß keineswegs – immerhin gibt es jede Menge zu entdecken.

Genau deshalb kommen aber auch Veteranen voll auf ihre Kosten. Wer den Vorgänger LWS 19 bereits ausführlich gezockt hat, findet sich schnell zurecht und freut sich über eine Vielzahl an Detailverbesserungen, Neuerungen und jede Menge Fanservice. Das beginnt schon bei der Charaktererstellung, wo wir unsere Spielfigur mit diversen lizen-





Die Fahrzeuge im Spiel sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

zierten Klamotten von Engelbert Strauss, Husqvarna und Co. einkleiden dürfen. Das tröstet dann auch darüber hinweg, dass der Charaktereditor eher rudimentäre Funktionen bietet und nur mit einer Handvoll von Kopfformen und Frisuren daherkommt. Schieberegler für Gesichtsfarbe und mehr suchen wir vergebens, aber in einem Spiel, das wir ohnehin die meiste Zeit aus der Egoperspektive erleben, lässt sich das verschmerzen.

Grafik und Technik: Zwischen Zweckmäßigkeit und Detailverliebtheit

Was wir – und vermutlich auch LWS-Fans ebenfalls verschmerzen können, ist die eher zweckmäßige Grafik des Landwirtschafts-Simulators 22. Denn der neueste Ableger bleibt der Serientradition treu und ist zwar kein optischer Totalausfall, allerdings auch alles andere als ein grafisches Meisterwerk. Die Umgebungen sehen wie schon im Vorgänger sehr steril aus. Daran können auch

die herumfahrenden Autos und einzelne Passanten auf den Straßen nichts ändern. Die Umgebungen des LWS 22 sehen für verwöhnte Gamer-Augen vielfach einfach immer noch ziemlich hässlich aus.

Das setzt sich auch beim eigenen Charakter und dessen Animationen fort: Unsere Spielfigur sitzt nämlich immer in derselben Körperhaltung im Führerhaus unseres Trекers oder der übrigen Fahrzeuge. Eine Hand greift bei angewinkeltem Arm ums Lenkrad, die andere liegt reglos auf dem Oberschenkel. Veränderte Animationen beim Lenken oder Betätigen der Schaltung suchen wir vergebens, lediglich Griffe an den Hebel zum Absenken des Grubbers oder vergleichbarer Gerätschaften sind animiert.

Was hingegen positiv auffällt und in einem gewissen Gegensatz zur sonstigen Optik des Spiels steht, ist die Liebe zum Detail, mit der die Entwickler die Maschinen und Fahrzeuge im LWS 22 gestaltet haben. Alle fahrbaren Untersätze im Spiel sehen

nämlich absolut großartig aus. Jede Leuchte, jede Schraube und selbst die Armaturen entsprechen den über 400 original lizenzierten Fahrzeugen und Geräten von John Deere, New Holland, Fendt und Co. Das lässt Fanherzen höherschlagen und tröstet über die ansonsten gegenüber dem LWS 19 kaum merklich verbesserte Optik hinweg.

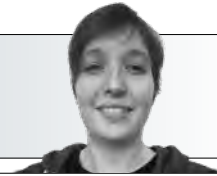
Darüber hinaus ist uns auch die Technik des Spiels insgesamt größtenteils positiv aufgefallen. Der Landwirtschafts-Simulator 22 läuft auf Playstation 4 und 5 rund und ohne merkliche Probleme beim Sound oder der Grafik. Wir konnten praktisch keinerlei grafische oder spielzerstörende Bugs feststellen. Lediglich kleinere, aber nicht weiter problematische Clippingfehler kamen vor. Außerdem stammt die Fahrphysik offensichtlich vom Mond, denn gerade mit leichteren Fahrzeugen wie dem Pickup purzeln wir teilweise arg unrealistisch die Abhänge herunter.

SARA PETZOLD & SASCHA LOHMÜLLER

Meinung

„Fans bekommen genau das, was sie möchten.“

Sara Petzold Freie Autorin



Gleich vorweg: Der LWS 22 ist genau das, was Fans von einer der erfolgreichsten Simulationsreihen am Markt für Videospiele erwarten, nämlich eine rundum verbesserte Version eines bewährten Spielprinzips. Was schon für den LWS 19 galt, gilt deshalb auch für dessen Nachfolger: Wenn ihr mit dem Landwirtschafts-Simulator 19 nichts anfangen konntet, werdet ihr auch mit dem Landwirtschafts-Simulator 22 nicht warm werden. Veteranen und interessierte Neueinsteiger, die vielleicht durch andere Spiele auf den Sim-Trichter gekommen sind, dürfen sich aber auf einen Serienteil freuen, der die Reihe konsequent weiterentwickelt. Alle Neuerungen fügen sich hervorragend in das Spielkonzept ein und die diversen Anpassungsmöglichkeiten machen den LWS 22 in Kombination mit Mod-Support und bereits angekündigtem Season Pass zum perfekten Spielplatz für Hobby-Landwirte und alle diejenigen, die nach Feierabend einfach mal eine Runde entspannt dem Farmleben fröhnen wollen. Was sich jeder Fan aber bewusstmachen sollte: Der LWS 22 hat sich in Sachen Grafik gegenüber dem Vorgänger kaum weiterentwickelt und einzelne Neuerungen gab es auch schon vorher als Mod. Trotzdem finden wir, dass Giants Software ein solides Gesamtpaket abliefern, das die Erwartungen erfüllt – nicht mehr und nicht weniger.

Pro & Contra

- Viele sinnvolle Neuerungen
- 400 detaillierte Fahrzeuge
- Jede Menge Fanservice
- Diverse Anpassungsmöglichkeiten
- Mod-Support
- ➖ Mäßige Technik
- ➖ Sparsames Tutorial
- ➖ Vereinzelte Clippingfehler
- ➖ Teils merkwürdige Fahrphysik

Wertung

play⁵

8 von 10

Infos

TERMIN	22. November 2021
USK	ab 0 Jahren
PREIS	ca. 40 Euro
HERSTELLER	Giants Software
ENTWICKLER	Giants Software



Geld verdienen können wir im LWS 22 nicht mehr nur durch den Anbau von Getreide, sondern auch durch dessen Weiterverarbeitung über Produktionsketten.



Dass wir auf der Straße ab und zu auch Passanten begegnen, macht die Spielwelt nicht weniger steril.



The Riftbreaker

The Riftbreaker ist eine wilde Mischung aus verschiedenen Genres. Ob dieser Genremix nicht nur wild, sondern auch gelungen ist, erfahrt ihr in unserem Test.

STRATEGIE/ACTION | Mechs, ein fremder und exotischer Planet und ebenso exotische, aber gefährliche Lebewesen. Nein, es geht nicht um Avatar, obwohl es einige Gemeinsamkeiten gibt zwischen dem Film und The Riftbreaker. Leuchtende Pflanzen zum Beispiel oder mechanische und schwer bewaffnete Kampfpflanzen. Und genau wie im Film von James Cameron sind

wir als Menschen nur hier, um den Planeten um seine wertvollen Ressourcen zu bringen.

Dabei setzen die Entwickler von EXOR Studios auf eine wilde Mischung. Verschiedene Genres werden hier vereint: Tower Defense, Action-RPG und Hack & Slash teilen den Titel unter sich auf und dabei ist ein wirklich gutes Spiel rausgekommen, das für einige

Stunden Spaß sorgt. Aber um was geht es eigentlich?

Flora und Fauna

Die Story ist nicht unbedingt die größte Stärke von The Riftbreaker. Sie ist jedoch auch nicht wichtig und nimmt keinen großen Platz ein. Lediglich ein paar auf Englisch vertonte Gespräche gibt es ab und zu mal zu hören. Spieler, die eine

mitreißende Sci-Fi-Story erwarten, seien hiermit gewarnt. Aber wer braucht schon einen guten Grund, in fremde Welten einzudringen und alles über den Haufen zu baltern oder zu schnetzeln, was nicht bei drei auf den fluoreszierenden Alienbäumen ist?

Die Menschheit steht vor dem Aus, nachdem der Supervulkan Yellowstone ausgebrochen ist.



Egal ob Tag oder Nacht, Wüste oder Vulkan. The Riftbreaker hat einiges fürs Auge zu bieten und die verschiedenen Biome laden zum Erkunden und Schnetzeln ein



Jede Basis und jeder Außenposten benötigt Energie – also baut ihr fleißig Solaranlagen, Windräder und Co.

Also werdet ihr als Ashley S. Nowak, eine Einheit eines Elite-Wissenschaftskommandos, durch den Rift nach Galatea 37 im Sycorax-Gürtel in der Milchstraße geschickt. Dort sollt ihr eine Basis bauen, von der man mithilfe der Rifts, also sowas wie Portale, zur Erde reisen kann und zurück.

Durchaus wichtig für die Kolonisierung. Genug Platz gibt es ja und wunderschön ist die neue Heimat auch. Womit wir zu einer der großen Stärken des Spiels kommen: der Technik. Galatea 37 sieht fantastisch aus, egal ob ihr euch durch den Dschungel kämpft oder durch die Wüste stapft. Die hauseigene Schmetterling-Engine zaubert eine wunderschöne Natur auf den Monitor mit gestochenen scharfen Texturen. Space-Palmenblätter wehen im Wind, Feuergefechte wirbeln Staub auf. Mit der Belichtung der Tier- und Pflanzenwelt kommt sofort die richtige Stimmung auf. Auch ein Wetter- und Tag-Nacht-System ist implementiert.

Gleichzeitig ist die Spielwelt sehr lebendig. Friedliche Tiere fliehen vor eurem Antlitz, während um die Ecke eine riesige Horde wütender Weltall-Hunde(?) wartet. Und die sind im Vergleich mit anderen Viechern noch harmlos.



Von Alien-Rhinos und Flammenwerfern

Die Einwohner dieses bis dato unberührten Idylls sind euch nämlich alles andere als freundlich gesinnt. Glücklicherweise müsst ihr den Monstern nicht unbewaffnet entgegenreten. Denn da ist ja noch Mr. Riggs. Dabei handelt es sich nicht um einen exzentrischen Wissenschaftler, sondern um einen, bis an die Zähne bewaffneten Mech-Anzug. Und das bringt uns zum nächsten Highlight: den Kämpfen.

Dieser Anzug lässt sich mit wuchtigen Knarren wie beispielsweise einer Minigun oder einem Flammenwerfer aufpeppen. Oder ihr rüstet euch mit einem Schild aus. Pro Arm habt ihr verschiedene Möglichkeiten. Ihr könnt euch also entscheiden wie ihr Gefechte angehen wollt. Flammenwerfer am einen Arm und Minigun am anderen? Klar. Schild und Energieschwert? Bitteschön.

Neue Waffen müsst ihr dabei zunächst im Arsenal erforschen.

Außerdem gilt es herauszufinden, welche Monster empfindlich gegen welche Wummen sind. Denn ein Flammenwerfer kann einen der großen Feuergegner höchstens ein wenig kitzeln. Dadurch kommt ein wenig Taktik ins Kampfsystem.

Aus der Vogelperspektive ballert ihr dann einzelne Monster über den Haufen oder schaltet ganze Herden aus. Bis zu tausend Gegner können (und werden) sich euch entgegenstellen. Dabei kommt uns manchmal zwar die



Nach und nach errichtet ihr weitere Außenposten, um an weitere Ressourcen zu kommen.



Steuerung in die Quere und die Framerate kommt bei großen Gegnerrmassen ein wenig ins Stocken.

Das ist jedoch zu keinem Zeitpunkt wirklich störend, sodass dabei nie Frust aufkommt. Dafür sind die Feuergefechte einfach zu spektakulär. Allein, wie Feuer im Spiel aussieht und sich verhält, ist wirklich beeindruckend.

Je größer die Gefahr, desto belohnender und befriedigender ist dann ein Sieg. Bezwungene Gegner lassen bisweilen nämlich Ressourcen fallen, mit denen ihr euren Mech und eure Basis verbessern könnt oder neue Waffen erforschen und somit freischalten könnt. Dabei sind es nicht nur die lebendigen Kreaturen, die eine große Gefahr darstellen. Denn Wetterereignisse wie Blitze oder Tornados können, genau wie herunterfallende Himmelskörper, großen Schaden anrichten – an euch und eurer Basis, sofern ihr euch dort aufhält. Erdbeben und Meteoriten machen euch nämlich nur in eurer Nähe zu schaffen, was viel Frust erspart, da eure Basis in eurer Abwesenheit nicht zerstört werden kann.

Schaffe, schaffe, Basis baue

Die Basis ist äußerst wichtig für euer Überleben und das der Menschheit. Kurz nach eurer Landung auf Galatea 37 beginnt ihr mit dem Bau. Zunächst errichtet ihr euer Hauptquartier, das den Dreh- und Angelpunkt eurer Festung darstellt. Hier könnt ihr nämlich euren Mech reparieren,

wenn dieser mal wieder ein paar Kratzer im Lack hat.

Zerstören Gegner euer HQ, könnt ihr im Falle eines Todes nicht mehr respawnen. Im Klartext: Mission gescheitert. Eine Basis benötigt natürlich große Mengen an Energie, also baut ihr fleißig Solaranlagen und Windräder. Die unterscheiden sich in Sachen Effektivität und Leistungsdauer. Ist ja klar: nachts sind Solarpanels ziemlich nutzlos und wenn kein Wind weht, bringen auch die Windräder nichts.

Um diesen Problemen zu entgehen, könnt ihr euch Kraftwerke bauen, die zwar für wesentlich mehr Energie sorgen, aber auch um einiges teurer sind. Außerdem braucht ihr eine Menge Rohstoffe, dafür seid ihr ja eigentlich da.

Dann heißt es, Erzvorkommen finden und abbauen. Dafür baut ihr euch eine Fabrik in der Nähe und beutet fleißig aus.

Mit den erwirtschafteten Bodenschätzen könnt ihr neue Gebäude wie ein Arsenal für neue Waffen errichten oder bereits vorhandene wie euer Hauptquartier verbessern. Natürlich wollen auch die Fabriken mit dem Stromnetz verbunden werden, daher verbindet ihr diese mithilfe von Stromleitungen mit den Kraftwerken. Um euch vor der feindlichen Tierwelt zu schützen, zieht ihr Mauern auf und platziert Geschütztürme. Mit der Zeit könnt ihr euch eine richtige Festung bauen, an denen eure Feinde nur so abprallen – sofern ihr so lange genug überlebt (klei-

ner Tipp: Baut mal ein Labyrinth und guckt was passiert).

Was anfangs noch ein wenig kompliziert anmutet, läuft mit der Zeit immer flüssiger. So baut ihr euch mit voranschreitender Spielzeit fast blind innerhalb von Sekunden eine neue Basis. Das funktioniert wirklich gut und es ist extrem befriedigend, am Ende euer Werk zu bestaunen ... bis der nächste Feuergolem kommt und eure Arbeit zunichtemachen will.

Interstellare Landvermessung

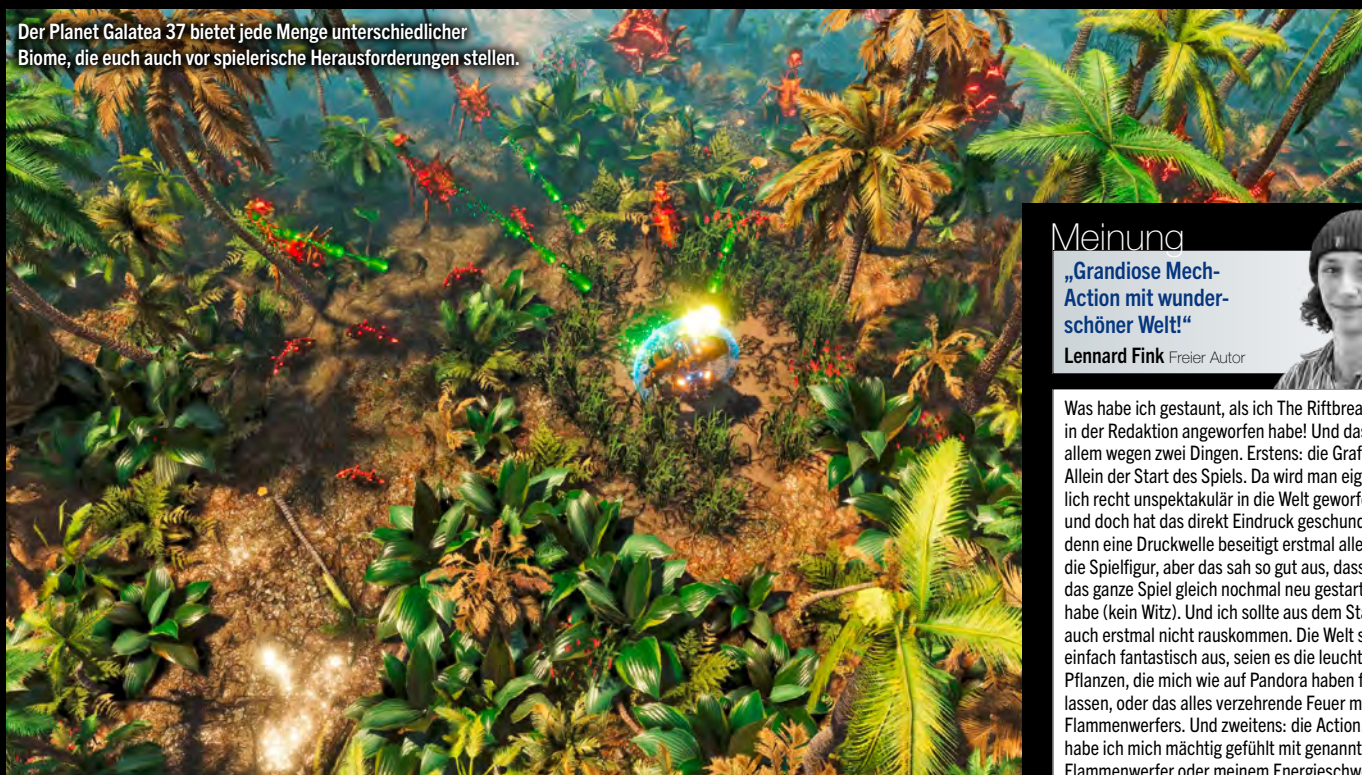
Natürlich sind die Rohstoffvorkommen irgendwann erschöpft. Also erkundet ihr Galatea 37 auf der Suche nach neuen Ressourcen. Dabei kommt ihr durch verschiedene und durchgehend wundervoll gestaltete Biome, Trockene Wüsten oder giftige Sümpfe. Die verschiedenen Umgebungen sehen nicht nur fantastisch aus, sondern haben auch spielerische Auswirkungen.

So kommt euer Mech nicht gut mit zu viel Hitze klar und entsprechende Biome stellen eine Gefahr dar. Für Entdecker ist also einiges an Abwechslung geboten. Mit der Zeit findet ihr neue Materialien wie Kobalt oder Palladium. Um dieses abzubauen, errichtet ihr Außenposten, die selbstverständlich ebenfalls verteidigt und mit Energie versorgt werden wollen.

Relativ schnell wird klar, dass ihr eigentlich immer dasselbe zu tun habt. Ressourcen finden und abbauen, Basis errichten und vor Gegnerhorden verteidigen, Ressourcen finden und abbauen, Ba-



Der Planet Galatea 37 bietet jede Menge unterschiedlicher Biome, die euch auch vor spielerische Herausforderungen stellen.



sis errichten ... Keiner hat gesagt, Kolonialisieren macht Spaß. Im Fall von The Riftbreaker tut es das aber, denn alle Spielmechaniken greifen sinnvoll ineinander, sodass der Zyklus stets motivierend bleibt.

Riftbreaker-Carepaket

Insgesamt vier Schwierigkeitsgrade gibt es. Das Spiel wird zwar von Schwierigkeitsgrad zu Schwierigkeitsgrad immer fordernder und, naja, schwieriger, bleibt aber stets fair und spaßig. Auf der schwierigs-

ten Stufe werden euch dann pausenlos riesige Horden an den Kopf geworfen, die es zurückzuschlagen gilt. Sie ist also eher an erfahrene oder masochistisch veranlagte Riftbreaker gerichtet.

Neben der Kampagne gibt es auch noch den Überlebensmodus, in dem ihr euer Spiel individuell einstellen könnt. Ansonsten ist der Modus wohl recht selbsterklärend: Horden von immer härteren Gegnern wollen eure Basis dem Erdboden gleich machen.

Einen Koop-Modus gibt es bislang zwar leider noch nicht, könnte in naher Zukunft jedoch nachgereicht werden. Das Spielsystem gibt es auf jeden Fall her. Für die Streamer unter euch könnte The Riftbreaker erst recht einen Blick wert sein. Denn mit dem eingebauten Streaming-System kann der Chat aktiv ins Spiel eingreifen. So können Gegnerhorden geschickt, Wetterkatastrophen entfesselt oder Rohstoffe gespendet werden. **LENNARD FINK & LUKAS SCHMID**

Die Natur wehrt sich! Tausende Alientiere wollen euch gleichzeitig ans Leder. Die Horden sind das große Aushängeschild des Titels.



Meinung

„Grandiose Mech-Action mit wunderschöner Welt!“

Lennard Fink Freier Autor



Was habe ich gestaunt, als ich The Riftbreaker in der Redaktion angeworfen habe! Und das vor allem wegen zwei Dingen. Erstens: die Grafik. Allein der Start des Spiels. Da wird man eigentlich recht unspektakulär in die Welt geworfen und doch hat das direkt Eindruck geschunden, denn eine Druckwelle beseitigt erstmal alles um die Spielfigur, aber das sah so gut aus, dass ich das ganze Spiel gleich nochmal neu gestartet habe (kein Witz). Und ich sollte aus dem Staunen auch erstmal nicht rauskommen. Die Welt sieht einfach fantastisch aus, seien es die leuchtenden Pflanzen, die mich wie auf Pandora haben fühlen lassen, oder das alles verzehrende Feuer meines Flammenwerfers. Und zweitens: die Action. Was habe ich mich mächtig gefühlt mit genanntem Flammenwerfer oder meinem Energieschwert. Tausende Gegner über den Haufen zu ballern, hat mir noch nie so viel Spaß gemacht, wie bei The Riftbreaker. Dementsprechend kam ich schnell in einen befriedigenden Loop aus Ballern, Bummeln und Bauen (welch gelungene Alliteration). Lediglich der fehlende Koop-Modus und die Story, die eher Beiwerk ist, sind kleinere Mängel. Und für knapp 30 Euro bekommt man hier ein Spiel in einem technisch stabilen Zustand, von dem sich einige große Entwicklerstudios ruhig eine Scheibe abschneiden dürfen.

Pro & Contra

- ➕ Fantastische Grafik
- ➕ Wuchtige Kämpfe
- ➕ Befriedigendes Basisbausystem
- ➕ Waffenvielfalt
- ➕ Vielzahl von Biomen
- ➕ Streaming-Technik
- ➕ Gegnerhorden
- ➕ Fairer Preis
- ➖ Dünne Story
- ➖ Fehlende deutsche Synchron
- ➖ Kein Koop-Modus

Wertung
play⁵

9 von 10

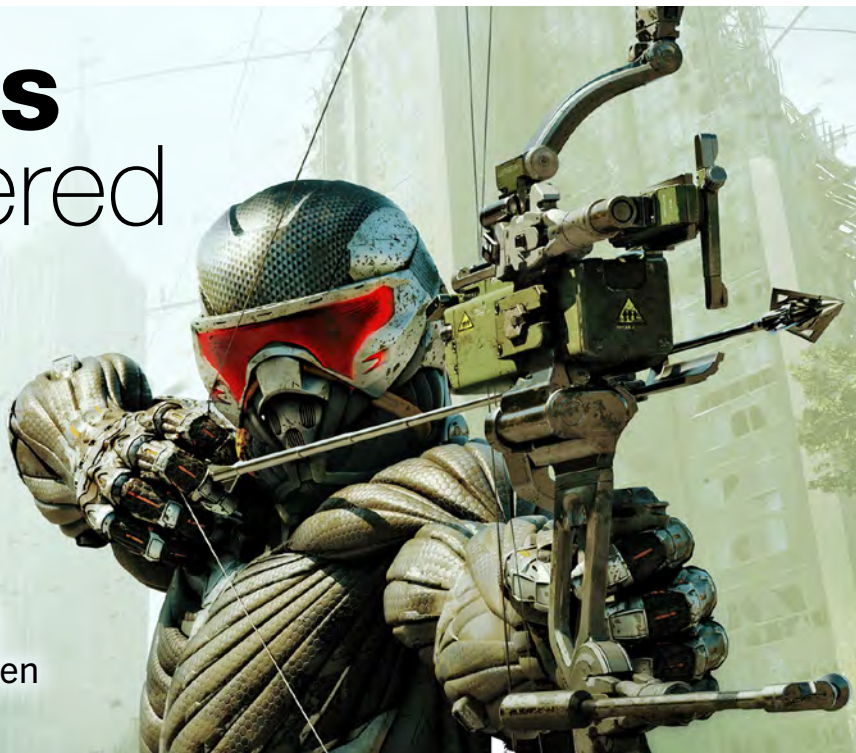
Infos

TERMIN	14. Oktober 2021
USK	ab 12 Jahren
PREIS	ca. 30 Euro
HERSTELLER	EXOR Studios
ENTWICKLER	EXOR Studios



Crysis Remastered Trilogy

Edelgrafik für eine neue Generation: Nach dem dürftigen ersten Teil legt Crytek auch die beiden Nachfolger neu auf.



EGO-SHOOTER | Crysis polarisiert. Das war schon immer so und dürfte sich auch mit der Remastered Trilogy kaum ändern. Der erste Teil bekam im letzten Jahr eine Neuauflage spendiert, die gerade bei Fans des kultigen PC-Originals für lange Gesichter sorgte: Crysis Remastered basierte auf den schwächeren Konsolenfassungen, litt unter Bugs und ließ sogar einen coolen Level aus dem Originalspiel vermissen. Da halfen auch die hübscheren Texturen und Raytracing-Schatten nicht wirklich weiter. Seither hat sich aber eine Menge getan, das Spiel wurde mit mehreren Patches in Form gebracht und macht heute eine bessere Figur als noch bei Release – auch wenn das PC-Original von 2007 immer noch klar die Nase vorn hat.

Unseren Test zum ersten Crysis Remastered habt ihr allerdings schon in Ausgabe 11/20 gelesen, darum soll es hier vor allem um die beiden Nachfolger gehen. Denn die Crysis Remastered Trilogy vereint erstmals alle drei Teile in einem starken Paket, in dem besonders Crysis 2 und Crysis 3 überzeugen! Crytek und Saber Interactive haben sich die Kritik an der ersten Neuauflage zu Herzen genommen und die Nachfolger deutlich besser modernisiert. Einziger Wermutstropfen: Die Remastered Trilogy umfasst leider nicht den in Vergessenheit geratenen PC-Ableger Crysis Warhead. Das Bonus-Kapitel rund um den Helden Psycho ist zwar sehr kurz, aber gelungen – wirklich schade! Auch sämtliche Mehrspielermodi wurden gestrichen, was sich aber

verschmerzen lässt. Die hatten schließlich schon in den Ur-Fassungen kein langes Leben.

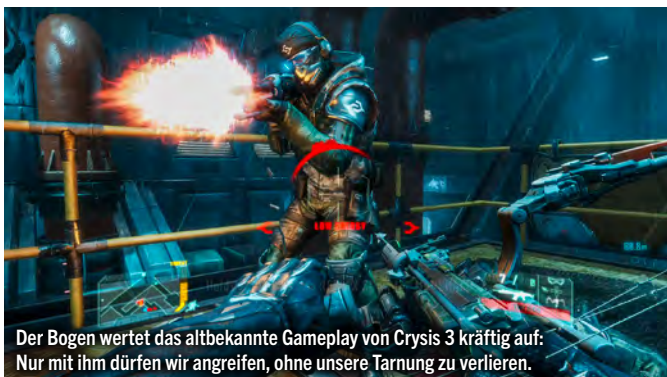
Maximum Grafik

Betrachten wir zunächst die aufwändige Technik, denn hier hat sich eine ganze Menge getan. Saber Interactive und Crytek haben besonders im zweiten Spiel erstaunlich viele Texturen ausgetauscht und durch neue, detailreichere Varianten ersetzt. Glas wirkt dank verbesserter Transparenzen viel realistischer als früher und schönere Beleuchtung sowie Global Illumination (SVOGI) sorgen für ein stimmungsvolleres, glaubhafteres Erscheinungsbild. Auch der Farbton hat sich dabei ein wenig geändert, der blaustichige Look des alten Crysis 2 wurde sichtbar entschärft,

die neue Lichtstimmung ist realistischer. Außerdem sind Waffenanimationen nicht mehr auf 30 FPS beschränkt und sehen nun schön geschmeidig aus. Das Gleiche gilt auch für die schicken Wellenbewegungen oder das wogende Gras in Crysis 3.

Schick und flüssig

Nur in der PC-Fassung von Crysis 2 Remastered gibt es feine Raytracing-Spiegelungen zu sehen, außerdem bringt Tessellation hier etwas mehr Umgebungsdetails. Diese Effekte wurden auf PS4 und PS5 zugunsten der Performance gestrichen, was aber kein Beinbruch ist. Die beiden Neuauflagen nähern sich trotzdem stark den PC-Fassungen an und sehen dank neuer Beleuchtung und scharfen Tex-



Der Bogen wertet das altbekannte Gameplay von Crysis 3 kräftig auf: Nur mit ihm dürfen wir angreifen, ohne unsere Tarnung zu verlieren.



Die Ceph-Aliens ändern nach dem ersten Crysis ihr Design. Nun sind sie zwar gefährlicher, wirken aber gleichzeitig auch austauschbar.



Crysis 3 ist zwar sehr kurz geraten, punktet aber mit einigen toll gestalteten Schauplätzen und einer dichten Atmosphäre.

turen viel schicker aus als damals! Die Auflösung reicht von 1080p auf der alten PS4 (bei 30 FPS) bis hin zu knackscharfem 4K auf der PS5, wo 60 Bilder pro Sekunde angepeilt werden. Wenn's hektisch wird, regelt das Spiel die Auflösung dynamisch herunter, um die Framerate möglichst zu halten. Anders als im ersten Crysis Remastered gibt's in den Nachfolgern außerdem keine Auswahl zwischen Raytracing- und Performance-Modi, stattdessen steht das Spielgefühl im Vordergrund. Richtig so! Crysis 2 und 3 spielen auf modernen Konsolen endlich ihre Stärken aus, sie gehen flüssig von der Hand und können grafisch wieder mit vielen modernen Shootern mithalten.

Umstrittene Evolution

Als Crysis 2 vor zehn Jahren erschien, hatte es bei vielen Fans einen schweren Stand. Crytek verabschiedete sich damals von alten Tugenden und entwickelte seine nächsten Spiele mit besonderem Augenmerk auf die Konsolen, was Einschnitte mit sich brachte. Der Grund dafür war unerfreulich: Das originale Crysis war zwar eine technische Meisterleistung und kassierte Top-Wertungen, fraß aber selbst modernste PC-Hardware zum Früh-

stück und wurde – laut Crytek – in einem irren Ausmaß raubkopiert. Der neue Fokus auf Konsolen sollte das Problem mit den Raubkopien lösen, brachte aber nicht nur technische Herausforderungen mit sich. Auch inhaltlich ging Crytek neue Wege, um ein breiter aufgestelltes Publikum anzusprechen: Die herrlich weiten Dschungel-Levels des ersten Crysis wurden durch eine hübsche, aber auch ziemlich ausgelutschte New Yorker Stadtkulisse ersetzt. Der Spielfluss war linearer, die Zerstörungsmöglichkeiten wurden zurückgeschraubt, die taktischen Möglichkeiten aus dem Vorgänger rückten in den Hintergrund. Auch die Story knüpfte nur noch lose an das erste Crysis an und wollte als Fortsetzung nicht so recht funktionieren: Die Aliens hatten plötzlich einen Namen und sahen komplett anders aus, dazu gab's eine mysteriöse Militärfraktion, einen neuen stummen Helden und Nebencharaktere, die gefühlt aus dem Nichts auftauchen. Diese Rechnung ging einfach nicht auf: Obwohl die Inszenierung auch heute noch knallt, stolpert der dünne Plot mit seinen trashigen Dialogen immer wieder über seine eigenen Ambitionen. Ein Problem, das sich auch durch den dritten Teil zieht:

Hier zaubern die Autoren aus heiterem Himmel ein böses Ober-Alien aus dem Hut. Selbst als Crysis-Fan ist man da ratlos: Wie soll man so eine Bedrohung, die nie vernünftig aufgebaut wurde, ernst nehmen?

Gut gealterte Action

Doch wer Crysis 2 und 3 wegen ihrer Handlung abschreibt, verpasst zwei Klasse Shooter, die auch heute noch überzeugen! In vielerlei Hinsicht sind die Spiele sogar besser gealtert als der erste Teil, was sicher auch daran liegt, dass sie von Anfang an auf Gamepads ausgelegt waren. Einzig die gelegentlichen Aussetzer in der Gegner-KI fallen störend auf. Das Nanosuit-Gameplay ist dafür unverändert spaßig: Dank eures Hightech-Anzugs könnt ihr fließend zwischen Tarn- und Panzerungsmodus wechseln, schnell rennen, hoch springen oder euch an Kanten raufziehen. Das spielt sich immer noch schön dynamisch. Crysis 3 macht in der Hinsicht sogar noch eine Ecke mehr Spaß, weil ihr hier den coolen Predator-Bogen erhaltet, mit dem ihr endlich getarnt feuern könnt. Das sorgt zusammen mit dem etwas offeneren Leveldesign für mehr taktische Möglichkeiten und spannende Katz-und-Maus-Gefechte. Allerdings ist Crysis 3 ausgesprochen kurz geraten, in fünf bis sieben Stunden ist man da normalerweise durch. Das ist weniger als in den beiden Vorgängerspielen. Zusammen gerechnet bekommt ihr mit der Crysis Remastered Trilogy trotzdem bis zu 25 Stunden Shooter-Unterhaltung, spielerisch zwar unverändert, aber technisch sichtbar aufpoliert.

Ihr müsst nur noch entscheiden, ob euch das den Kaufpreis von 50 Euro wert ist. Ihr bekommt Crysis Remastered Trilogy sowohl als Download als auch als Disc-Version im Einzelhandel.

FELIX SCHÜTZ

Meinung

„Schicke Ehrenrunde für Cryteks Grafikbomben.“

Felix Schütz Redakteur



Die Neuauflagen von Crysis 2 und Crysis 3 sind gelungen! Klar, am Gameplay ändert sich nix und die trashige Story ist so unlogisch und löchrig wie eh und je. Doch technisch zeigen sich beide Shooter in Bestform: Nach der Kritik am ersten Crysis Remastered haben die Entwickler die richtigen Lehren gezogen und sich diesmal auf saubere Performance und sinnvolle Grafik-Upgrades konzentriert. Das ist besonders schön für Konsolenspieler, die Crysis 2 und 3 bislang nur von der PS3 kennen: Endlich könnt ihr die beiden Shooter so erleben, wie sie schon immer gedacht waren! Ob man dafür aber nochmal 50 Euro berappen will, wenn man die Originale schon besitzt, steht natürlich auf einem ganz anderen Blatt. Falls ihr Crysis aber noch nicht kennt, habt ihr jetzt eine prima Gelegenheit, die drei Shooter in einem schicken Paket nachzuholen.

Pro & Contra

- ➕ Gute Performance
- ➕ Neue, stimmungsvolle Beleuchtung
- ➕ Neue, schärfere Texturen
- ➕ Auf PS5 in 4K und 60 FPS
- ➕ Gewohnt gutes Nanosuit-Gameplay
- ➕ Dynamisches Ballern und Schleichen
- ➕ Stimmungsvolle Inszenierung
- ➕ Drei Spiele enthalten
- ➕ Freie Sprachauswahl
- ➕ Remaster von Crysis 1 ist dank Patches deutlich runder als noch vor einem Jahr
- ➖ Crysis 3 grafisch kaum verbessert
- ➖ Arg lineares Leveldesign in Crysis 2
- ➖ Trashige, lückenhafte Story
- ➖ Gelegentlich dumme Gegner-KI
- ➖ Crysis Warhead fehlt im Paket

Wertung

play⁵

8 von 10

Infos

TERMIN	15. Oktober 2021
USK	ab 16 Jahren
PREIS	ca. 50 Euro
HERSTELLER	Crytek
ENTWICKLER	Crytek



Crysis 2 profitiert von einer besseren, stimmungsvolleren Beleuchtung. Grafikoptionen wie im ersten Crysis Remastered gibt's diesmal nicht.



Vor allem das dritte Crysis ist stark inszeniert, allerdings stolpert die lückenhafte Story immer wieder über ihre eigenen Ambitionen.



Ein Spiel wie ein entspannender Kurzurlaub: Mit A Short Hike landet einer der charmantesten Indie-Titel der vergangenen Zeit ein rundes Jahr nach dem Switch-Release nun auch endlich auf der PS4.

ACTION-ADVENTURE | Lust auf einen Kurzurlaub, wegen Corona könnt ihr aber (schon wieder) nicht aus dem Haus? Es gibt Abhilfe, die kostet nur eine Handvoll Euro und flattert anschließend fröhlich auf eure Playstation 4: In A Short Hike geht es in Gestalt der Vogeldame Claire ab auf eine kleine, idyllische Insel. Unsere Aufgabe dort? Nichts? Nun gut, genau betrachtet geht es darum, auf die Spitze des eisigen Berges zu gelangen, der in der Mitte der Insel thront. Was im Hüpfspiel

Celeste, welches einer ähnlichen Prämisse folgt, aber eine gewaltige Herausforderung voller Bildschirm-tode ist, ist in A Short Hike überhaupt nicht der Rede wert: Wer will, hat diese Aufgabe nach wenigen Minuten erledigt. Überall auf der Insel verteilt finden sich goldene Federn, die, einmal eingesammelt, unsere Quasi-Ausdauerleiste erweitern. Dank der können wir an allen Felswänden emporklettern und beim fröhlichen Segeln durch die Lüfte mit den Flügeln schlagen, um höher

zu gelangen. Und nur sieben mickrige Exemplare braucht es, um den Gipfel zu erklimmen. Allerdings, in A Short Hike ist nicht nur der Weg das Ziel, das Ziel ist vielmehr völlig egal. Ganz klar vom Switch-Hit The Legend of Zelda: Breath of the Wild inspiriert und auf die Essenz der Spielerfahrung reduziert, geht es hier darum, die Welt zu erkunden, immer wieder neue Dinge zu entdecken und einfach Spaß zu haben. Wo Breath of the Wild aber auf schnelle Reaktionen in Kämpfen

und generell ein gewisses spielerisches Talent setzt, geht es in A Short Hike um Entspannung pur. Viele Federn liegen einfach rum, für andere muss man kleine Suchquests erledigen, eine Handvoll wollen, dass wir ein kurzes Rennen gewinnen oder beim Volleyball mit Stöcken einen Highscore knacken. Alles ist so einfach aufgezogen, dass man niemals auch nur ansatzweise ins Schwitzen kommt. Nach und nach lernt man die kompakte, aber mit interessanten Orten und Objekten vollgestopft-



Wer will, kann zwischen vier verschiedenen Darstellungsoptionen wählen, welche die Grafik des Spiels von gestochen scharf (links) bis ganz schön pixelig (rechts) aussehen lassen. Der blockige, an Nintendo-DS-Titel erinnernde Stil ist die Standardeinstellung und hat definitiv einen eigenen Charme, auf Dauer tut er aber ein wenig in den Augen weh.



Je mehr Federn man hat, desto höher kann man klettern und desto effektiver kann man durch die Lüfte fliegen. Das macht das Erkunden einfacher und angenehmer.

te Spielwelt immer besser kennen, trifft zahlreiche tierische NPCs mit sympathischem Charakter und sehr witzig geschriebenen Dialogen (nur in Textform), die stark an die Bewohner aus diversen Farmspielen erinnern, und sammelt fröhlich Federn vor sich hin. Wozu das alles? Nun, genau das ist der Witz – einfach so! A Short Hike will nichts von einem, außer, dass man seine Zeit mit dem Spiel genießt. Das „Spielziel“ lange erledigt, will man einfach immer weitere Winkel der Insel kennenlernen. Es gibt keine Map, keinen Questlog, der einen unterbewusst unter Stress setzt, keine verborgene Meta-Ebene oder eine mühsam verpackte Message – A Short Hike ist, was es ist, und es ist toll!

Kleine Welt voller Abenteuer

Neben den Federn gibt es auch noch einige andere Dinge auf der Insel zu entdecken. So können wir Claire etwa mit schicken Hüten eindecken, gekauft mit Münzen, die wir auch über die Welt verstreut finden. Die-

ses „Wirtschaftssystem“ ist aber an Simplizität kaum zu überbieten und man hat niemals zu wenig Geld, um sich die Objekte der Begierde zu beschaffen. Die Klamotten landen gemeinsam mit vielen anderen Items auf der Insel, die wir nach und nach finden: Mit dem Eimer sammeln wir Wasser und gießen Pflanzen, die daraufhin wachsen und uns bei Kontakt in die Höhe befördern, mit der Schaufel graben wir Schätze aus, die Axt dient dazu, versperrte Höhleneingänge zu öffnen, der Kompass verrät uns, wo Norden ist und so weiter und so fort. Wer die Augen offenhält, stößt vielleicht auch auf ein Boot, mit dem er das Meer vor der Insel unsicher machen kann, ergattert eine Angelroute, dank der wir die Tümpel und anderen Gewässer des Eilands befischen können, oder entdeckt gar einen besonderen Gegenstand, der einen extra effektiv durch die Lüfte segeln lässt. Man sieht schon: Es gibt viel zu entdecken in A Short Hike. Also, vergleichsweise. Nach ein paar Stun-



An allen Ecken und Enden stolpert man auf der Insel über NPCs und Beschäftigungsmöglichkeiten. Hier etwa jagen wir als Duo nach einem Stockball-Highscore.

den hat man trotzdem so gut wie alles abgegrast und wie erwähnt, sind diejenigen, die nur auf den Abschluss der „Geschichte“ spielen, im Nu durch – solche Spieler soll es ja auch geben. In Zweifelsfall ziehen wir aber eine kompakte, toll gestaltete Spielerfahrung einer längeren, dafür aber voller Füllmaterial aufgelegten Variante auf jeden Fall vor.

Umschauen verboten

Einen Kritikpunkt muss sich das Insel-Abenteuer bei all dem Lob aber gefallen lassen, und der bezieht sich auf die kaum bewegbare Kamera. Nicht nur schwenkt diese ständig unberechenbar hin und her, dadurch, dass man sich auf der (vollkommen dreidimensional gestalteten) Insel nicht frei umsehen kann, entwickelt man auch niemals so ein Gefühl für den Ort wie etwa in Breath of the Wild. Nichtsdestoweniger: A Short Hike ist eine wirklich famose, kleine Indie-Perle und sollte auf jeder Switch eine Heimat finden.

LUKAS SCHMID

Meinung

„All das Gute, was ich im Vorfeld über das Spiel las, stellte sich als wahr raus!“

Lukas Schmid Redakteur



Ein kurzer Einblick in unsere Interna hier im Büro: Ursprünglich war gar kein Test zu A Short Hike geplant. Aufgrund einiger sehr positiver Berichte zur zuerst veröffentlichten Switch-Version habe ich ihn mir aber gekauft und war so begeistert, dass ich Katha dazu überredete, einen anderen Titel weichen zu lassen und stattdessen A Short Hike im Heft zu testen ... Was mich an dem kleinen Open-World-Abenteuer besonders fasziniert hat: Ich verspürte beim Spielen und verspüre nach wie vor keinen Drang, es zu 100 Prozent zu komplettieren, notfalls mit Internet-Komplettlösung. Das ist rein positiv, denn sogar mich als furchtbaren Komplettisten erwischt der Charme und die spannende Atmosphäre des Inselausflugs so sehr, dass ich einfach nur in aller Ruhe erkunden, Zeug entdecken und eine gute Zeit haben wollte. Wenn ich jetzt nicht alle goldenen Federn finde – ja mei, dann ist das halt so. A Short Hike verlangt nichts von einem und gibt einem trotzdem so viel zurück. Toll!

Pro & Contra

- ➕ Entspannung pur
- ➕ Toll gestaltete Spielwelt
- ➕ Wunderbar unprätentiös
- ➕ Charmanter Stil
- ➕ Witzig geschriebene Dialoge
- ➕ Abwechslungsreiche Aufgaben
- ➖ Sehr kurz
- ➖ Keine frei drehbare Kamera

Wertung

play⁵

9 von 10

Infos

TERMIN	16. November 2021
USK	ab 0 Jahren
PREIS	7,99 Euro
HERSTELLER	Adamgryu/Whippoorwill Ltd.
ENTWICKLER	Adamgryu



Je höher wir am Berg emporklettern, desto kälter wird es. Ohne Wärmequelle kommen wir hier wegen gefrorener Federn nicht weit.



Die Videospiel-Adaption der beliebten Anime-Serie Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba überzeugt in Sachen Story und Präsentation. Doch nicht alles, was glänzt, ist Gold. Leider lässt das Spiel so einige Wünsche offen. Lohnt sich der Kauf doch trotzdem?

BEAT 'EM UP | Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba ist eine der beliebtesten Anime- und Manga-Serien der letzten Jahre. Da überrascht es nicht, dass sie nun auch mit The Hinokami Chronicles Einzug in die Welt der Videospiele findet. Entwickelt wurde das Spiel von CyberConnect2, Sega fungiert hierzulande als Publisher. Die verschiedenen Modi des Prügelspiels weisen allesamt dasselbe Gameplay auf: Auf einem dreidimensionalen Schlachtfeld gilt es, mithilfe verschiedener Angriffe und Fähigkeiten die Lebensanzeige des Gegners auf 0 zu bringen. Dafür steht

eine Auswahl an Charakteren aus der Serie zur Verfügung. Die meisten müssen erst im Story-Modus freigeschaltet werden. Dieser ist zudem nur im Einzelspieler erlebbar, wodurch Mehrspieler-Optionen zu Beginn des Spiels stark limitiert sind.

Von Dämonen und Menschen

Im Story-Modus wird die Handlung der ersten Staffel der Serie erzählt: In der Taishō-Ära Japans, in welcher Menschen Angst vor menschenfressenden Dämonen haben, absolviert ein Junge namens Tanjiro Kamado sein Training zum Dä-

monenjäger. Bei denen handelt es sich um eine Gruppe von Soldaten, welche die Menschheit vor besagten Dämonen beschützen wollen. Diese Dämonen waren tatsächlich selber mal Menschen! Niemandem ist das mehr bewusst als Tanjiro, denn nach einem Dämonen-Angriff auf seine Familie überlebte neben ihm nur seine Schwester Nezuko, welche sich bei diesem Vorfall ebenfalls in einen Dämon verwandelte. Nun erhofft sich Tanjiro, als Dämonenjäger die Ursache des sich ausbreitenden Dämonen-Fluches sowie ein Heilmittel für seine Schwester zu finden.

Fantastische Präsentation

Insgesamt wird die Story in acht Kapiteln erzählt. Die nach Wahl von englischen oder japanischen Synchronsprechern vertonten Zwischensequenzen sind eine optische Augenweide und schaffen es, die Story auch für Neueinsteiger des Franchises verständlich zu erzählen. Jedoch endet das Spiel in einem Cliffhanger – verständlich, da es auf dem aktuellen Stand der Anime-Serie basiert. Doch so lässt sich hier keine eigenständige Handlung im Spiel finden und wer wissen will, wie es weitergeht, ist gezwungen, sich dem Anime oder



Manga zu widmen. Das Gameplay ist zum größten Teil in zwei Teile gespalten: Neben den aus den anderen Modi bekannten Kämpfen, nach welchen man mit einem Rang bewertet wird, gibt es auch verschiedene Gegenden zu erkunden. In diesen lassen sich diverse Sammelobjekte finden. Zum einen sind das verstreute Erinnerungsfragmente, welche zusätzliche Sequenzen freischalten und zusätzliche Hintergrundinformationen der Geschichte erzählen. Vollständig synchronisiert sind diese zwar, jedoch nicht animiert – stattdessen werden sie in einem Diashow-ähnlichen Format präsentiert. Zum anderen finden sich in den Levels Kimetsu-Punkte, die Ingame-Währung des Spiels, mit der sich freischaltbare Inhalte erkaufen lassen. Auch Sidequests lassen sich finden, welche ebenfalls Inhalte freischalten.

Einfach zu leicht

All diese Objekte und Missionen sind auf einer Karte markiert und somit leicht auffindbar. Von Verstecken und Erkundung ist hier kaum zu reden – man geht höchstens einen Umweg in den ohnehin schon recht linearen Levels. Generell fehlt dem Story-Modus die Herausforderung, denn die CPU-Gegner, gegen die man antritt, sind selbst für Neueinsteiger meist ziemlich leicht. Zudem lässt sich der Schwierigkeitsgrad nicht ändern. Stirbt man selber in einem Kampf, kann man sich beliebig oft wiederbeleben. Man gibt dafür lediglich den S-Rang für diesen Versuch auf. Ebenfalls auffällig sind Kapitel 6 und 7. Hier kommt die Story zu einem drastischen Halt, der das Geschehen sowie das Gameplay enorm unterbricht. Statt Kämpfen werden hier Rhythmusspiel-ähnliche Minispiele absolviert. Besonders so kurz vor dem finalen Kapitel fühlen sich diese Passagen sehr fehl am Platz an.

Spaß auf kurzer Dauer

Neben dem Story-Modus gibt es auch den klassischen Versus-Modus, wo man entweder gegen CPUs oder andere Spieler antreten kann. Hier wählt man jeweils zwei Charaktere, welche sich im Verlauf des Kampfes nach Auffüllen der Leiste wechseln lassen oder einem je nach Kontext helfen, den Gegner anzugreifen oder einen vor einem Angriff zu schützen. Letzteres ist besonders strategisch relevant, da die Hilfe durch den Partner-Charakter die einzige Möglichkeit ist, sich aus einer Attacken-Kombi zu befreien. Ansonsten ähnelt das Kampfsystem denen anderer Anime-Kampfspiele stark. Diese Aufmachung ist zwar nicht revolutionär, jedoch sehr gut umgesetzt. Die Steuerung ist leicht zu erlernen und intuitiv, lässt aber noch genügend Freiraum für komplexere und individuelle Spielweisen. Natürlich haben die verschiedenen Charaktere auch ihre eigenen Moves sowie alternative Outfits, jedoch lässt die Auswahl der Charaktere zu wünschen übrig. Insgesamt achtzehn Charaktere stehen zu Release zur Verfügung, sechs weitere werden über kostenlose Updates später hinzugefügt und standen für unseren Test nicht zur Verfügung. Unter den Charakteren befinden sich leider zahlreiche Klone, während so mancher Fan-Favorit fehlt. Die Movesets vieler Figuren ähneln sich stark und viele davon sind nur andere Charaktere in Schulkleidung. Diese Schul-Versionen der Charaktere basieren auf „Chuu-kou Ikkan!! Kimetsu Gakuen Mo-

nogatari“, einem Spin-off-Anime, unterscheiden sich jedoch mit Ausnahme der humorvoll inszenierten ultimativen Angriffe nur optisch von den Originalversionen. Auch die Stages unterscheiden sich nur optisch voneinander und bieten keine individuellen Eigenschaften, wodurch sich Kämpfe recht schnell monoton anfühlen.

Gefangen in einer Identitätskrise

Wer sich weiter in das Kampfsystem vertiefen will, dem steht neben dem Tutorial-Modus auch der Trainings-Modus zur Verfügung, wo Kämpfe unter verschiedenen Bedingungen bestritten werden müssen. Für den Online-Modus lassen sich außerdem Kämpfer-Karten erstellen, welche sich mit Screenshots der Serie sowie Zitaten der verschiedenen Charaktere personalisieren lassen – einen Effekt auf das Gameplay haben diese aber nicht. In den Archiven lassen sich zudem die Freischaltbedingungen zusätzlicher Inhalte nachschlagen. Wer sich einer Aufgabe nicht gewachsen fühlt, kann diese Inhalte alternativ mit Kimetsu-Punkten erwerben. Erhältlich sind hier Charaktere, Outfits, Stages oder Bilder und Zitate für die Kämpfer-Karte. Das wahrscheinlich größte Problem des Spiels ist die Frage, für wen sich nun ein Kauf bei vollem Preis lohnt. Fans der Serie werden es garantiert genießen, die aufregenden Kämpfe in der Handlung selber zu bestreiten. Wen nur die Story interessiert, wäre entweder mit dem Anime oder dem Manga besser beraten. Für reine Prügelspiel-Fans bietet das Spiel nicht genügend Inhalte. Ein Kauf zum Vollpreis lohnt sich somit nur für jene, die bereits Interesse an der Serie haben und zudem Fans des Genres sind.

NIKLAS POELEN & LUKAS SCHMID

Meinung

„Lohnt sich nur für eine sehr spezifische Gruppe von Fans des Animes.“

Niklas Poelen Freier Autor



Als jemand, der weder mit dem Anime noch mit dem Manga zu Demon Slayer vertraut war, hatte ich eine Menge Spaß mit diesem Spiel. Vermutlich werde ich mir den Anime sogar weiter ansehen, um zu schauen wie es weitergeht. Da könnte man zwar meinen, das Spiel hätte seine Aufgabe erfüllt, doch muss man bedenken, dass ich im Rahmen dieses Tests nichts für das Spiel zahlen musste. Bietet das Spiel genug, um Neueinsteiger dazu zu bringen, einen Vollpreistitel zu kaufen statt sich einfach den Anime anzusehen? Ich denke nicht. Wenn ihr Fans von Demon Slayer und Prüglern seid, werdet ihr dieses Spiel lieben. Doch wer hier so ähnlich wie ich einen Einstieg in die Welt von Demon Slayer sucht, sollte zumindest auf einen Rabatt warten.

Pro & Contra

- ➕ Spannende Story und gut erzählt für Spieler ohne Anime-Vorwissen
- ➕ Fantastische Grafik und Präsentation
- ➕ Leicht zu erlernende Steuerung mit Freiraum für komplexe Taktiken
- ➕ Gut gestaltetes und spaßiges Kampfsystem
- ➖ Viele Charaktere ähneln sich oder sind komplette Klone anderer
- ➖ Viele Fan-Favoriten sind nicht spielbar oder kommen per DLC
- ➖ Story zu einfach und Schwierigkeitsgrad nicht anpassbar
- ➖ Drastischer Halt in der Story für belanglose Minispiele
- ➖ Level sind linear, Sammelobjekte kaum versteckt
- ➖ Stages unterscheiden sich nur optisch

Wertung

play⁵

7 von 10

Infos

TERMIN	18. Oktober 2021
USK	ab 16 Jahren
PREIS	ca. 60 Euro
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	CyberConnect2





Super Monkey Ball Banana Mania



Nach Jahren wieder mit Affen in Bällen herumkullern – darauf haben die Fans gewartet! Überzeugt das Remaster?

GESCHICKLICHKEIT | Mit Ausnahme der 2019 erschienenen HD-Neuaufgabe zu Super Monkey Ball Banana Blitz, welches bei Fans der Reihe ohnehin eher unbeliebt ist, ist es nun gut neun Jahre her, dass zuletzt ein neuer Teil der Monkey-Ball-Reihe erschienen ist. Und selbst dabei handelte es sich nur um einen von vielen kleineren und eher belanglosen Titeln der Reihe. Schon lange wünschten sich Fans einen weiteren Teil, der mit den Gamecube-Ursprüngen Super Monkey Ball und Super Monkey Ball 2 mithalten kann. Nun hat Sega gewartet, und zwar in Form von Super Monkey Ball Banana Mania, einem Remaster ebendieser Spiele!

Einfach zum Kugeln

Das Gameplay bietet genau das, was Monkey-Ball-Fans erwarten: Ein Affe in einem Ball muss vom Start eines Levels bis zum Ende gebracht werden. Per Gyroskop oder Tastendruck neigt sich die einer Marmelbahn ähnelnde Stage und die Affenkugel rollt auf ihr gemäß der Schwerkraft entlang. Verloren hat man, wenn man von der Stage fällt oder einem die Zeit ausgeht. Bonuspunkte erhält

man durch das Sammeln verstreuter Bananen auf dem Weg. All das ist so simpel, wie es klingt und die Steuerung ist schnell erlernt.

Doch seid gewarnt: Das Spiel ist kein Zuckerschlecken! Schon bald bekriegen sich der Controller und die Gesetze der Physik um die Steuerung des Balls. Stages bewegen sich, Rampen ziehen einen in die Tiefe, Hindernisse versperren den Weg, Schalter müssen umgelegt werden, Tore teleportieren einen hin und her ... Kurz, es gibt so einige knifflige Challenges, die die Geduld der Spieler wirklich auf die Probe stellen. Immerhin gibt es unendlich viele Leben, wodurch man eine anspruchsvolle Stelle ohne nervige Unterbrechungen sofort erneut versuchen kann. Für Anfänger gibt es die sogenannte Hilfsfunktion, welche über den Pausenbildschirm bei Belieben angeschaltet werden kann. Wird sie aktiviert, verdoppelt sich das Zeitlimit, der kürzeste Weg zum Ziel wird in Form von Pfeilen auf dem Boden markiert und per Knopfdruck kann nun die Zeit verlangsamt werden, was einem in manchen Situationen doch etwas mehr Feingefühl verschafft. Dieser Hilfsmodus unter-

stützt tatsächlich ungemein, doch können manche Stages auch mit ihm immer noch schwierig sein. Außerdem erhält man bei aktivierter Hilfe weniger Punkte, die als Währung im Ingame-Shop benutzt werden. Doch durch erneutes Lösen des Levels ohne Hilfsfunktionen kann man sich diese auch später jederzeit abholen. Sollte man überhaupt nicht weiterkommen, lassen sich Level auch überspringen, doch das kostet Punkte.

Schieb 'ne ruhige Kugel

Banana Mania ist ein Remaster der ersten beiden Teile sowie der schon damals erschienenen Sammlung Super Monkey Ball Deluxe und beinhaltet die jeweiligen Level dieser Spiele. Diese sind separat zum Story-Modus zu finden, welcher aus Super Monkey Ball 2 zurückkehrt, sich allerdings in der Präsentation unterscheidet. Statt mittels animierter Zwischensequenzen wird die Geschichte nun in Form von Comicheft-artigen semi-animierten Cutscenes erzählt. Die Story selber könnte simpler nicht sein: Der böse Dr. Bad-Boon stiehlt die Bananen der Affen und diese wollen sie sich zurückholen.

Insgesamt 100 Levels, aufgeteilt in zehn Welten, gilt es im Story-Modus zu bewältigen. Auch existieren Missionen, welche sich über das gesamte Spiel ziehen. Diese reichen von simplen Aufgaben wie „Schau dir ein Video in der Galerie an“ zu komplexeren wie dem Erreichen eines schweren Bonusziels in bestimmten Levels. Schafft man eine Mission, erhält man auch hier Punkte, welche man im Shop für verschiedene Goodies ausgeben kann. Hier lassen sich auch neue Charaktere freischalten, darunter befinden sich auch Sega-Ikonen wie Sonic oder Kazuma Kiryu aus Yakuza. Spielt man einen Charakter aus einem anderen Spiel, verwandeln sich sogar die Bananen in ein anderes, an den Charakter angepasstes Objekt. Auffällig ist jedoch, dass Gastcharaktere hier komplett stumm sind. Das führt dazu, dass sie sich nicht so lebendig anfühlen, wie man es von ihnen gewohnt ist.

Auch verschiedene Kleidungsstücke und Bälle in besonderen Designs lassen sich im Punkteshop erwerben, womit sich die Charaktere individuell anpassen lassen. Dies gilt jedoch leider ebenfalls nicht für Gastcharaktere oder be-





sondere alternative Designs der Hauptcharaktere. Bei diesen lässt sich nicht einmal die Kugel ändern. Zudem kann man sich auch Filter für den Fotomodus, besondere Spielmodi und Fähigkeiten für den Hauptmodus kaufen, sowie besondere Render-Modi, die das Spiel anders aussehen lassen.

Schneller als ein geölter Kugelblitz!

Auch neben dem Hauptspiel, inklusive Story- und Herausforderungsmodus, hat Super Monkey Ball: Banana Mania einiges zu bieten. Spieler rund um die ganze Welt können gegeneinander antreten und versuchen, die Levels des Spiels schneller als alle anderen abzuschließen. Die Statistiken für die Rekorde lassen sich ebenfalls ansehen. Zudem gibt es eine satte Auswahl an Minigames, die sich sowohl lokal mit bis zu vier Spielern als auch online gegeneinander spielen lassen. Insgesamt zwölf verschiedene Herausforderungen stehen hier zur Auswahl, die meisten davon basieren auf Sportarten.

Im Affenrennen rollen alle Spieler à la Mario Kart um den ersten Platz. Im Affenkampf versuchen sich die Spieler mit Boxhandschuhen von der Plattform zu stoßen. Beim Affenziel geht es darum, nach einem Abschuss auf Bereichen einer Zielscheibe zu landen, die besonders viele Punkte bringen. Beim Affenbillard werden abwechselnd Kugeln, nummeriert von eins bis neun, angestoßen, um diese in Löchern zu versenken. Beim Affenbowling nimmt man selber die Rolle der Bowlingkugel ein. Ähnlich ist man beim Affengolf selber der Golfball. Das Affenpaddeln ist ein weiteres Rennen, diesmal jedoch wird um den ersten Platz gepaddelt. Der Affenschuss ist von allen Minispielen wohl das einzigartigste: Hier versucht man aus der Egoperspektive alle Gegner abzuschießen. Im Affenluftkampf versucht man zwar auch, seine Gegner abzuschießen, jedoch diesmal nicht aus der Egoperspektive und mit mehr Bewegungsfreiheit. Überraschenderweise ist man beim Affenfußball nicht selber der Ball, sondern gleich eine ganze Mannschaft,



die versucht, mehr Tore zu erzielen als ihre Gegner. Beim Affen-Basball hingegen ist man doch wieder selbst der Ball oder der Schläger. Bei dem letzten Minispiel, dem Affentennis, spielt man entweder im Einzel oder Doppel Tennis, genau, wie man es erwarten würde. Leider sind sowohl Gastcharaktere sowie personalisierte Charaktere in diesen Partyspielen nicht spielbar. Die Steuerung in den einzelnen Games ist teils etwas schwammig, doch erfüllt sie ihren Zweck.

Die Grafik des Spiels zeigt sich lediglich zweckdienlich. Es ist alles schön bunt, aber wunderschöne Texturen sucht man hier vergebens. Auch die Stages selber haben alle dasselbe Schachbrettmuster und die Thematik der einzelnen Welten ist nur anhand der Farbe des Bodens und dem Hintergrund erkennbar. Doch der wirkliche Fokus des Spiels liegt einzig und allein auf dem Gameplay, und das funktioniert, wie es soll und macht schon ordentlich Spaß.

Die Musik trällert vor sich hin und sticht nicht großartig hervor.

Genau wie die sich ständig wiederholenden Worte der Ansagerstimme kann der ein- oder andere Track bei längeren Gaming-Sessions doch etwas nerven, aber alles in allem geht die Präsentation des Spiels auf Nummer sicher und macht das, was sie soll. Wer bereits Fan der Reihe ist oder wem der Sinn nach einem fordernden Geschicklichkeitsspiel steht, darf hier beherzt zugreifen.

NIKLAS POEHLER & LUKAS SCHMID

Meinung

„Kein Spektakel, aber dennoch ein großer Spaß“

Niklas Poehler Freier Autor



Auch, wenn ich manchmal an dem ein oder anderen Level festhing, konnte ich das Spiel einfach nicht beiseitelegen. Mich hat die klassische „Nur noch einen Versuch“ Mentalität gepackt. Genau so sollte es sein. Lediglich bei der Präsentation hätte ich mehr erwartet, denn die erinnert noch immer etwas zu sehr an das Gamecube-Original. Doch ansonsten ist Banana Mania ein sehr gelungener Remaster und ein Spaß für Jung und Alt.

Pro & Contra

- Steuerung ist intuitiv und leicht erlernt
- Schwierigkeitsgrad ist genau richtig
- Einsteigerfreundlich durch Hilfsfunktion
- ➖ Präsentation lässt zu wünschen übrig
- ➖ Animierte Zwischensequenzen im Story-Modus fehlen

Wertung

play⁵

8 von 10

Infos

TERMIN	01. Oktober 2021
USK	ab 0 Jahren
PREIS	ca. 40 Euro
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sega





Project Zero

Priesterin des schwarzen Wassers



Kann sich der Gruselspaß aus Japan auch 2021 noch über Wasser halten, oder geht er neben der großen Konkurrenz in den schwarzen Tiefen unter?

ACTION-ADVENTURE | Wasser, überall Wasser! Schwarzes Wasser! Eine halbdurchsichtige Frau gehüllt in Roben, allerlei Grusel; die ersten Minuten von Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers lassen ein mitreißendes Horrorabenteuer erwarten – eigentlich. Im fünften Teil der Reihe

erleben wir eine Horrorgeschichte aus der Sicht von drei Protagonisten: Yuki, Miu und Ren. Dabei werden wir von Sekunde eins an daran erinnert, dass Project Zero aus Japan stammt. So tragen die weiblichen Figuren kurze Kleidung und haben meist eine große Oberweite. Durch freischaltbare Outfits sind

sie wahlweise noch knapper bekleidet. Keine Bange, ihr benötigt kein Vorwissen aus anderen Teilen und werdet Schritt für Schritt in die Welt eingeführt. Alle drei Charaktere werden von uns im Laufe des Abenteuers gespielt, jedoch steht Yuki dabei etwas mehr im Vordergrund als die anderen. Der

Schauplatz der Geschichte ist der Berg Hikami. Der war ein beliebter Tourismus-Hotspot, ist inzwischen aber ein Hort des Todes.

Story: Top oder Flop?

Das Durchspielen der Geschichte dauert circa zehn Stunden, ein ebenfalls enthaltenes Bonuskapitel weitere 30 Minuten. Wobei wir uns beim Test immer recht ausführlich umgesehen haben, um nichts zu verpassen. Unser Abenteuer wird in Episoden präsentiert, die sich am besten mit Levels vergleichen lassen. Sie sind relativ linear gehalten, bieten aber doch etwas Freiheit zur Erkundung. Die Geschichte rund um den Berg und seine Geheimnisse wird sehr viel über Schnipsel und Bücher erzählt, die wir in der Welt finden. So formt sich nach und nach ein immer vollständigeres Bild. Die Gespräche bieten englische und wahlweise japanische Vertonung. Die Synchro ist gut gelungen. Fast die ganze Geschichte wurde zudem mit deutschen Untertiteln versehen, nur, wenn die Geister vor sich hinbrabbeln, fehlen sie manchmal.

Gruselstimmung light

Gruselstimmung kam im Test nicht so richtig auf. Die Jumpscare haben oft ein seltsames Timing und auch sonst gibt uns der Titel nie das Gefühl, wirklich in Gefahr zu sein. Wenn doch einmal für einen kurzen Moment Spannung aufkommt, löst das Spiel diese sofort wieder auf. Des Weiteren sabotiert sich das Abenteuer mit dem Kleidungsstil der Protagonisten selbst. Es ist einfach nicht glaubwürdig, dass die Personen immer wieder in viel zu kurzen Klamotten und ohne Proviant an einen so gefährlichen Ort kommen, nur um



Eine alte Karte zeigt uns eine grobe Übersicht über den Hikami-Berg. Sie stammt noch aus der Zeit, als der Berg als Touristenattraktion genutzt wurde.



Die Gesichter haben eine angemessene Überarbeitung erfahren, hier Miu Hinasaki. Leider kann man das von den restlichen Texturen nicht sagen.

sich dann zum x-ten Mal die Knie aufzuschürfen. Der Mittelteil des Spiels wirkt durch das nervige Suchen von bestimmten Orten und Dingen auf der Karte manchmal mehr wie Beschäftigungstherapie. Frust kommt dabei dann auf, wenn uns das Spiel wenig bis kaum Hilfestellung gibt und wir jeden einzelnen Raum ablaufen müssen. Gegen Ende nimmt die Geschichte jedoch wieder deutlich an Fahrt auf. Und obwohl das Spiel immer wieder Hinweise auf das Ende gibt und wir vieles davon vorhersehen konnten, waren wir überrascht. Das Kernthema der Handlung ist der Tod, insbesondere der selbstbestimmte Tod. Diese ernste Thematik verbindet das Spiel mit jeder Menge okkultem Gruselspaß.

Made in Germany

Die zentrale Spielmechanik stellt die „Camera Obscura“ dar. Die Steuerung funktioniert bei entsprechend ausgestatteten Gamepads durch Bewegung des Controllerns. Wer dieses Bewegungs-Gimmick nicht möchte, kann es aber auch einfach ausschalten. Dank der Kamera können wir Dinge aus dem Jenseits wahrnehmen, die mit bloßem Auge nicht sichtbar sind. Das können zum Beispiel Bücher oder Schlüssel sein. Viel wichtiger aber: Wir können mit der Kamera die Geister der Verstorbenen bekämpfen, die auf dem Berg hausen. Angriffe der Geister können wir entweder kontern, indem wir sie im richtigen Moment fotografieren, oder rechtzeitig ausweichen. Und hier stoßen wir auf das erste Problem. In engen Räumen passiert es oft, dass wir beim Ausweichen gegen die Wand springen und die Fieslinge uns doch noch erwischen. Die Geister im richtigen Moment zu fotografieren, aktiviert das „Tödliche Foto“ und wir können in kurzer Zeit mehrere Bilder schießen. Dieser „Fatal Frame“ ist nicht nur namensgebend für die US-amerikanische Version des Spiels, sondern wird auch nicht immer korrekt erkannt. Ihr könnt eure Kamera mit verschiedenen Arten von Filmrollen ausstatten. Diese sind, wie eine Aufschrift verrät, warum auch immer „Made in Germany“ und je nach Variante unterschiedlich stark. Wirklich abwechslungsreich sind die Foto-Fights leider nicht.

Die Mechanik bleibt durchgehend gleich und auch Objektive mit verschiedenen Fähigkeiten ändern daran wenig. Dank dieser kann man die Spukgestalten zum Beispiel betäuben oder den Schaden gegen bestimmte Gegner verstärken.

Verschenktes Potential

Die Auseinandersetzungen mit den Geistern wirken oft kraftlos, die Angriffe der Gespenster, die Schreie und das Zur-Seite-Hüpfen spielen sich steif. Das Verpuffen der Gegner nach einem harten Kampf, der mit schwachem Film gerne mal fünf Minuten dauern kann, ist nicht gerade befriedigend. Wir haben Project Zero für unseren Test auf der Schwierigkeit „Normal“ gespielt. Der Game-Over-Screen war dabei ein recht seltener Gast. Nach Abschluss der Geschichte schaltet man jedoch den höheren Schwierigkeitsgrad „Albtraum“ frei. Ein weiterer nerviger Aspekt sind die fehlenden Schnellzugriffsoptionen. Jedes Mal, wenn wir uns heilen wollen, müssen wir mitten im Kampf das Menü öffnen, um unsere Medizin zu schlucken. Das reißt einen raus. Das nächste Umding im Gameplay-Bereich ist die fehlende manuelle Speicherfunktion. Wie kann es sein, dass ein Spiel im Jahr 2021, auch, wenn es ein Port ist, keine Möglichkeit bietet, das Spiel jederzeit zu sichern? Die Autosave-Punkte sind je nach Areal mal mehr, mal weniger sporadisch gesetzt. Dennoch gibt es Momente, in denen man einfach keine Zeit hat, bis zum nächsten Speicherpunkt zu spielen. Anstatt das Spiel etwa in diesem Punkt ernsthaft zu verbessern, hat man den Fokus lieber auf andere Aspekte gelegt.

Aus der Zeit gefallen

Die Neuauflage beinhaltet neue Outfits und einen Schnappschuss-, beziehungsweise Fotomodus. Beide Funktionen lassen sich unter „nettes Goodie“ verbuchen. Dazu kommt eine visuelle Verbesserung, die man jedoch nur bei sehr genauem Hinsehen



bemerkt. Die Filmsequenzen wurden etwa überarbeitet, so wurde der Detailgrad der Gesichter leicht erhöht und auch die Texturen haben ein paar mehr Details spendiert bekommen. Außerhalb der Sequenzen ist der Unterschied kaum zu sehen. Dabei haben wir das Spiel sowohl auf der Switch, als auch auf der leistungsstärkeren PS5 gespielt. Hier hat die PlayStation zwar leicht die Nase vorn, jedoch ist der Unterschied wirklich marginal. Die Grafik stammt schlicht aus dem Jahr 2015, als Project Zero 5 das erste Mal veröffentlicht wurde. Die Gesichter sind manchmal etwas zu plastisch, was die Mimik der Figuren steif wirken lässt und die englische Vertonung ist nicht immer lippensynchron. All diese großen und kleinen Makel summieren sich zu einem unbefriedigenden Gesamtergebnis.

Horror für jeden?

Ist Project Zero trotzdem für irgendjemanden empfehlenswert? Kurze Antwort: Ja, wenn einen die Thematik interessiert. Die Stärke ist ganz klar die Geschichte. Diese spricht trotz der lächerlichen Outfits ernste Themen an, ist tiefgründig und am Ende auch sehr emotional. Die Mechanik der Camera Obscura bietet zumindest kurzzeitig eine nette Abwechslung zur sonst im Genre meist üblichen Schrotflinte. Beim Horrorspekt schwächelt Project Zero, dennoch wirkt die Welt im Großen und Ganzen recht stimmig. Wer mit diesen Schwächen leben kann, kann zugreifen, muss es angesichts deutlich besserer Horror-Alternativen auf allen Plattformen aber auch nicht.

MARC SCHMIDT & LUKAS SCHMID

Meinung

„Project Zero hat durchaus gute Seiten, aber auch einige Schwächen.“

Marc Schmidt Redakteur



Project Zero: Siren's Curse war mein erster Berührungspunkt mit der Reihe. Ich habe vieles erwartet, aber sicher nicht das. Während ich im Mittelteil fast schon das Interesse verloren habe, wurde das Feuer in mir am Ende dank der guten Geschichte erneut entfacht. Dabei spricht das Spiel mit Suizid ein Thema an, welches nur selten in Spielen behandelt wird. Was mich jedoch stört, sind die Outfits der weiblichen Figuren. Ja, ich weiß, Japan ist eben Japan. Und bis zu einem gewissen Grad kann ich das auch akzeptieren. Aber warum liefert man ausgerechnet hier neuen Content, nicht aber bei den deutlich wichtigeren Aspekten wie dem Gameplay? Die fehlende grafische Überarbeitung und das veraltete Gameplay ärgern mich und lassen mich zwiesgespalten zurück. Ich will das Spiel mögen, kann es aber nicht so richtig.

Pro & Contra

- Beste Geschichte
- Camera Obscura sorgt für Abwechslung
- Gute englische Vertonung
- Hoher Wiederspielwert
- Erzählerische Schwächen im Mittelteil
- Lasche Kämpfe
- Lächerliche Kostüme zerstören Atmosphäre
- Kein manuelles Speichern möglich
- Kein Item-Schnellzugriff

Wertung

play⁵

6 von 10

Infos

TERMIN	28. Oktober 2021
USK	ab 18 Jahren
PREIS	ca. 40 Euro
HERSTELLER	Koei Tecmo
ENTWICKLER	Koei Tecmo



Hinweis: Für diesen Test haben wir auf Hersteller-Shots zurückgegriffen. Das Spiel sieht aber wenig überraschend genauso aus.



Let's Sing 2022

Schief gesungen und wahnsinnig viel gelacht

MUSIKSPIEL | Alle Jahre wieder erscheint ein neuer Teil von Let's Sing. In Let's Sing 2022 mit deutschen Hits geht es zu wie in den vorhergegangenen Teilen der Reihe. Heißt: Wir singen Karaoke. Nachdem man seinen Song ausgewählt hat, kommt man direkt in den Anfangsbildschirm vom Spiel. Einmal kurz das Mikrofon angesungen – ja, man muss singen, damit sich das Mikrofon mit dem Spiel verbindet – und schon kann man das Lied starten.

Das Bewertungssystem ist aus den vorherigen Teilen und eigentlich jedem Karaoke-Spiel bekannt:

Quer über den Bildschirm laufen Balken, die die Tonhöhe anzeigen. Unter diesen Balken befinden sich die gerade gesungenen Silben.

Durch einen Punkt wird einem angezeigt, ob man die Tonhöhe perfekt erreicht hat oder ob man sie über- oder unterschritten hat. Trifft man die Töne perfekt, wird man mit Punkten und einem positiven Kommentar belohnt.

Magere Song-Auswahl

Insgesamt kann man aus 35 Stücken auswählen. Die deutschen Stars sind dabei unter anderem

mit Sееd, Max Giesinger und Sarah Lombardi vertreten. Es gibt aber auch internationale Hits, die im Radio rauf und runter gespielt werden. Von Billie Eilish über Ava Max bis hin zu Nathan Evens reicht die Liste. Wer sich mit den aktuelleren Liedern nicht so wohlfühlt, kann dann immer noch auf die Backstreet Boys oder Wham! zurückgreifen, hier gibt es aber nicht besonders viel Auswahl. Teilweise gibt es die Lieder auch nicht im Original, sondern als Remixe. Das macht das Singen nicht unbedingt leichter. Auch gibt es keine einstellbaren Schwierigkeitsstufen für die Stücke. Jedes Lied hat aber eine Einstufung von 1 bis 5 Sternen, die die Schwierigkeit anzeigt.

35 Lieder sind etwas mager, per DLC kann die Trackliste aber erweitert werden. Das ist schon mal generell suboptimal bei einem Bezahlspiel und allzu viel mehr wird auch hier nicht geboten. Die drei zum Launch verfügbaren DLC-Pakete enthalten jeweils fünf weitere Songs, jedes Pack kostet fünf Euro.

Nette Modi-Sammlung

Let's Sing bietet verschiedene Modi, die gespielt werden können. Dazu gehört eine Kampagne mit dem Titel „Legenden“. Hier bekommt man Lieder mit unterschiedlichen Aufgaben serviert. Diese Aufgaben muss man logischerweise erfüllen, um die nächste Herausforderung zu erhalten. Alle paar Level gibt es ein „Boss-Lied“ gegen eine – nicht besonders gute – KI, die man besiegen muss, indem man mehr Punkte erreicht.

Die Kampagne ist der einzige Modus, den man alleine bestreiten muss. In den anderen Modi kann man auch miteinander grölen. Hier kann man auch zwischen gleichzeitigem und abwechselndem Singen entscheiden.

Auch ein Mixtape kann erstellt werden, in dem man seine Lieblingsstücke speichern und dann unter anderem als Medley singen kann. Neben kooperativem Gesinge kann man auch gegeneinander antreten. Dafür gibt es einen rundenbasierten Modus. Diese Runden bieten jeweils verschiedene Herausforderungen – wobei es natür-



Im gemeinsamen Karaoke-Modus kann man gegeneinander antreten und durch die erhaltene Punktzahl den besseren Sänger erkennen.

Im Hintergrund sieht man das passende Musikvideo. Teilweise muss man aufpassen, dass die Videos einen nicht ablenken, sie sind auf jeden Fall ansprechend.



lich immer darum geht, möglichst richtig zu singen. So verschwindet etwa der Text willkürlich, was es nicht einfacher macht, mitzusingen. Diese Challenges steigern aber den Spielspaß enorm, vor allem, wenn alle den Text nicht genau kennen.

In der Kampagne und durch fleißiges Sammeln von Erfahrungspunkten durch fröhliches Singen erhält man kosmetische Items für den Avatar. Man kann zwischen vier Charakteren wählen, die schon aus den vorherigen Teilen bekannt sind. Selber eine Figur basteln ist leider keine Option.

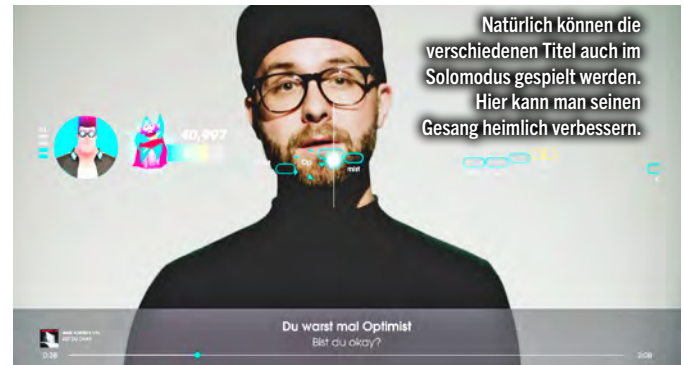
Richtiges Mikro oder Handy vom Gesicht?

Am meisten Spaß macht das Sich-die-Seele-aus-dem-Leib-Gekreische natürlich mit Mikrofon. Zwei Stück liegen dem Titel in der physischen Version bei. Sie sind relativ simpel gestaltet, einfach an den USB-Port von Konsole oder PC stecken und ins obere Ende reinsingen – easy. Wer die Mikrofone aber

nicht benutzen möchte oder sich das Spiel digital gekauft hat, hat noch die Möglichkeit, eine in den diversen Stores verfügbare Handy-App zu nutzen. Sobald man die App auf dem Handy hat, kann man einen Code eingeben, der einem auf dem Bildschirm angezeigt wird und das Smartphone als Mikrofon benutzen. Welche Version einem besser gefällt, muss jeder für sich entscheiden. Einen großen Unterschied macht es nicht. Es sieht aber natürlich schicker aus, sich ein Mikrofon vors Gesicht als ein Handy quer vor den Mund zu halten.

Mikrofon- und Tonfehler

Egal wie gerne man singt, es gibt Aspekte, die einem den Spaß daran versauen. Etwa einen Soundfehler, der sich bei jeder Auswahl eines Liedes wiederholt. Sobald man sich für einen Titel entschieden und diesen angewählt hat, ertönt ein wahnsinnig unangenehmer Ton, der klingt, als hätte das Spiel einen richtig schlimmen Fehler und wür-



Natürlich können die verschiedenen Titel auch im Solomodus gespielt werden. Hier kann man seinen Gesang heimlich verbessern.

de sich gerade aufhängen. Tut es aber nicht, klingt nur so. Da man die Lautstärke bei einem Titel dieser Art logischerweise ordentlich hochdreht, ist der Ton natürlich dementsprechend laut und unangenehm.

Ein zweites Manko betrifft die Sounderkennung. Teilweise wird die Stimme nicht erkannt. Lauter zu singen hilft manchmal, aber nicht immer, außerdem ist es natürlich anstrengend, ständig brüllen zu müssen. Dieser Fehler kostet einen immer wieder Punkte, ohne dass man etwas falsch gemacht hat.

Alles in allem eine solide Leistung

Trotzdem macht das Spiel Spaß, vor allem, wenn man mit Freunden zusammen singt. Die unterschiedlichen Modi bieten genügend Abwechslung und die Highscore-Jagd sorgt für Laune. Die kosmetischen Upgrades sind hingegen zwar ganz nett, sie tragen aber weder allzu positiv noch negativ zum Spielgefühl bei.

REBECCA HERRMANN & LUKAS SCHMID

Meinung

„Gut geeignet für einen Spieleabend mit Freunden“

Rebecca Herrmann Freie Autorin



Mir hat das Spiel beim Testen Spaß gemacht. Wir haben uns hier in der Redaktion durch die verschiedenen Spielmodi gesungen, natürlich mit einer gesunden Portion Wettbewerb. Die Modi haben teilweise für viel Gelächter gesorgt, vor allem bei Liedern, bei denen man nicht sattelfest ist. Die Liederauswahl finde ich etwas schwach, aber das ist natürlich Geschmackssache. Bei Last Christmas wollte ich gerne flüchten – ich hab's dann aber tapfer durchgezogen. 35 Stück als Basis sind aber so oder so etwas mager – und wie man einen Remix vernünftig singen soll, muss man mir auch noch zeigen. Wirklich frustrierend finde ich die Fehler bei der Stimmerkennung, gerade, wenn man auf Highscore-Jagd ist. Noch ein kleiner Hinweis: Man kann auch Punkte bekommen, wenn man in der richtigen Tonlage lacht! Oder summt. Oder pfeift. Viel Spaß beim Experimentieren!

Pro & Contra

- ➕ Abwechslungsreiche Modi für Gruppen oder alleine
- ➕ Gut gemischte Liedauswahl
- ➕ Durch fortschritt freispielbare kosmetische Upgrades
- ➕ Verbindung des Smartphones funktioniert einfach und schnell
- ➖ Keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade
- ➖ Schlechte KI im Solomodus
- ➖ Tonfehler in Ladesequenzen
- ➖ Probleme bei der Stimmerkennung

Wertung

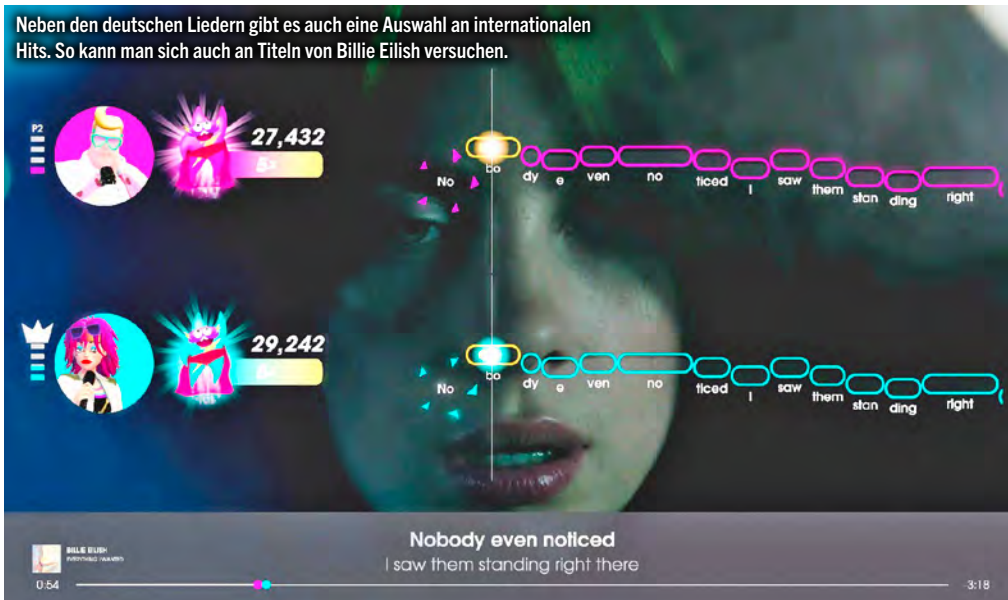
play⁵

6 von 10

Infos

TERMIN	23. November 2021
USK	ab 6 Jahren
PREIS	ca. 40 Euro
HERSTELLER	Ravenscourt
ENTWICKLER	Voxler

Neben den deutschen Liedern gibt es auch eine Auswahl an internationalen Hits. So kann man sich auch an Titeln von Billie Eilish versuchen.





Best of Playstation

Hier findet ihr die besten PS4- und PS5-Spiele nach Genre sortiert, unabhängig von Wertung und Alter, sondern frei nach dem Motto „Müsst ihr gespielt haben“.

ACTION



Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske
Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 01/17
Schon der Erstling war allererste Sahne, doch in der Fortsetzung setzen die Schleichexperten von Arkane in fast jeder Hinsicht noch einmal einen drauf. Klasse!



God of War 3 Remastered
Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/15
God of War 3 punktet auch als brandneue Remastered-Version für die PS4 mit einer atemberaubenden Inszenierung und großartigem Design.



Grand Theft Auto 5
Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 01/15
Die Neuauflage des Gangsterepos bietet tolle Charaktere, eine riesige Welt und fette Action – und das auch noch in einem schicken technischen Gewand. Großartig!



Infamous: Second Son
Hersteller: Sony | Ausgabe: 05/14
Sonyms exklusiver Superheld serviert uns ein wahres Action-Spektakel, das obendrein auch noch unverschämte gut aussieht. Vor allem diese Partikeleffekte ... hach!

• Infamous: First Light

Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/14



Tom Clancy's The Division 2
Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 05/19
Ubisoft hat aus den Fehlern des Vorgängers gelernt und kredenzt mit dem zweiten Teil einen stimmungsvollen und spaßigen Koop-Loot-Shooter.



MGS5: The Phantom Pain
Hersteller: Konami | Ausgabe: 10/15
Konami und der MGS-Schöpfer Kojima gehen nach diesem Projekt getrennte Wege. Glücklicherweise hat sich das Zerwürfnis nicht negativ auf das Spiel ausgewirkt.



Ratchet & Clank: Rift Apart
Hersteller: Sony | Ausgabe: 08/21
Das PS5-Abenteuer von Lombax Ratchet und seinem Robo-Kumpel Clank ist spielerisch klasse und technisch ein Showcase für die neue Playstation.



Red Dead Redemption 2
Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 12/18
Erwartungen erfüllt oder übertroffen? Das ist bei einem dermaßen gehypten Spiel schwer zu sagen. Sicher ist, dass es einer der prägenden Titel der PS4-Ära ist.



Spider-Man
Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/18
Insomniac Games zeigen mit ihrem ersten Ausflug ins Marvel-Universum, was sie draufhaben, und machen sogar der Arkham-Trilogie qualitativ Konkurrenz. Spitze!

STRATEGIE



Cities: Skylines
Hersteller: Paradox | Ausgabe: 10/17
Schon am PC war Cities: Skylines das, was das neue Sim City hätte sein sollen. Auch auf der PS4 macht der Städtebausimulator jede Menge Spaß. Kaufempfehlung!



Civilization 6
Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 01/20
Der Genreprimus der Rundenstrategie überzeugt auch auf PS4 mit seinem vielschichtigen und fesselnden Spielprinzip. Vorsicht: große Suchtgefahr!



XCOM 2
Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 12/16
Der Strategieknüller übertrifft seinen sehr guten Vorgänger in allen Belangen, krankt aber an langen Ladezeiten und kleineren technischen Mängeln.

Schaut euch das doch mal an ... Arizona Sunshine

Hässlich am hellen Tage

Endlich habe ich einen der Urväter der VR-Gaming-Welt nachgeholt, der auch heute noch Spaß macht – aber meine Güte, ist er hässlich!

VR-SHOOTER | Nein, ich hab Arizona Sunshine nicht auf Playstation VR gespielt. Wie Leser von Best of Playstation und der Teamseite wissen, weil ich es in den letzten zwei Monaten oder so ständig erwähnt habe, bin ich seit einiger Zeit Besitzer einer Oculus Qu-, ähm, ich meine einer Meta Quest 2. Aber was soll man tun, ich behaupte jetzt einfach mal, dass das Ding auf PSVR nicht viel anders aussehen und funktionieren wird als auf Quest. Joa, und wie sieht es aus? Hässlich! Also wirklich, wirklich hässlich, wie ein mittelprächtiges N64-Spiel. Lasst euch also von dem Herstellershot da unten nicht täuschen, der ist ja mal sowas von geschönt. Wirklich überraschend ist die miese Technik aber nicht unbedingt, das Ding war schließlich ein absolutes VR-Frühwerk. Man sehe sich im Vergleich dazu mal das eben erschienene After the Fall derselben Entwickler an (ebenfalls für PSVR erhältlich), fünf Jahre machen einen gehörigen Unterschied. Aber, ABER: Grafik ist nicht alles, und Spaß macht Arizona Sunshine trotzdem jede Menge. Zwar



merkt man auch spielerisch, dass hier die VR-Grundsätze erst im Entstehen waren. Nachladen funktioniert ganz seltsam, indem man sich die Waffe an den Bauch hält, es gibt keinen Nahkampf im Gemetzel mit den die Levels überrennenden Zombies, generell ist der Grad an Interaktivität ausbaubar. Rumlaufen und fröhlich die Untoten niedermähen macht aber nichtsdestoweniger Laune! Zumindest im Koop-Modus, alleine hab ich's nicht gespielt. Ich nehme an, da verliert das sehr simple Spielprinzip dann doch etwas an Reiz. Etwas kurz ist der Spaß, zumindest auf die Story-Kampagne bezogen, aber optional erhältliche beziehungsweise in der Complete Edition enthaltene DLCs samt Hordenmodus strecken die Zombie-Spielzeit dann doch noch ein gutes Stück. Keine Frage, inzwischen gibt es deutlich bessere VR-Shooter, und mit Farpoint auch einen PSVR-exklusiven mit echt starker Story (dafür ohne Koop). Für Zwischendurch und für VR-Historiker aber dennoch definitiv ne Investition wert.

LUKAS SCHMID



Sascha geht fremd mit ... New World

Schöne (?) neue Welt

Schaffe, schaffe, Häusle kaufe. New World versucht den Spagat zwischen PvE, PvP und Crafting – ob das auf lange Sicht funktioniert?

ONLINE-ROLLENSPIEL | Dass ich Online-Rollenspiele mag, ist nun sicherlich nix Neues für die meisten Stammleser. Auf meinen Festplatten tummeln sich neben World of Warcraft auch noch Final Fantasy 14, Star Wars: The Old Republic und – sofern man es mitzählen möchte – Destiny 2. Phasenweise gesellen sich dann noch The Elder Scrolls Online und Guild Wars 2 hinzu. Und aktuell ist auch New World noch ein Dauer-gast im Hardware-Heim. Dabei handelt es sich um das erste MMO aus dem Hause Amazon und es verschlägt den Spieler auf eine mysteriöse Insel voller dunkler Kreaturen und weiterer gestrandeter Seefahrer. Stilistisch orientiert man sich dabei an der Zeit der Konquistadoren, man zieht also neben typischen Fantasy-Waffen wie Äxten, Schwertern, Kriegshämmern, Bögen und Zauberstäben auch mit Rapier und Musketen in die Schlacht. Den Reiz für mich persönlich macht allerdings aus, dass das Spiel neben typischen PvE-Inhalten wie Quests oder Dungeons und jeder Menge PvP-Gefechte auch noch ein ausgeklügeltes Crafting-System mitbringt. Man hackt Bäume, klopft Steine und Erze, häutet Tiere und sammelt

Pflanzen, um daraus in einem der Außenposten Zeug herzustellen – oft stundenlang. Und es macht trotzdem Spaß! Blöderweise merkt man dem Spiel aber auch an, dass es Amazons erster Vorstoß in MMO-Gefilde ist, denn die Entwickler stellen sich ... mitunter etwas unglücklich an. So wurde mittlerweile mehrfach die Wirtschaft durch Patches und Bugs zerschossen, so dass sich Crafting kaum noch lohnt, und das Endgame wird mit jedem Patch zu einem größeren, fast endlosen Grind, ganz gleich, ob man sein Crafting maximieren oder seine Ausrüstung verbessern will. Aktuell verbringe ich die Zeit daher wieder lieber in WoW und Destiny 2 – bitte vernünftig zusammenpatchen, liebe Entwickler.

SASCHA LOHMÜLLER



RENNSPIEL

Dirt 4

Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 08/17
Ganz so genial wie Dirt Rally aus dem Vorjahr ist Dirt 4 zwar nicht, trotzdem wischt es mit dem Großteil der Rennspielkonkurrenz mühelos den Boden auf.

Dirt Rally

Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 06/16
Die glorreiche Rally-Serie kehrt zurück und sichert sich wegen des bockschweren Sim-Gameplays den verdienten Spitzenplatz des Genres.

F1 2020

Hersteller: Codemasters | Ausgabe: 09/20
Codemasters' aktuelle Formel-1-Simulation überzeugt nicht nur auf der Strecke, sondern auch mit dem neuen Team-Modus, in dem ihr einen Rennstall managt.

Gran Turismo Sport

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/18
Mit einiger Verspätung schafft es Gran Turismo Sport dank wertvoller Updates, die etwa einen Karrieremodus mit sich bringen, nun doch noch in die Bestenliste.

Project Cars 2

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 11/17
Zwar revolutioniert Teil 2 nicht das Genre, macht aber fast alles, was der erste Ableger gemacht hat, noch besser und rückt somit (fast) an die Rennspielspitze!

WipeOut: Omega Collection

Hersteller: Sony | Ausgabe: 08/17
Tolle 4K-HD-Sammlung bereits bekannter WipeOut-Spiele – und somit optimal für Grafikfreaks oder Neueinsteiger in die Highspeed-Sci-Fi-Racing-Reihe.

SPORTSPIEL

eFootball PES 2020

Hersteller: Konami | Ausgabe: 11/19
Keine fußballerische Revolution, aber noch mal klar besser als der ohnehin schon saustarke Vorgänger. PES 2020 rockt auf dem Rasen alles weg.

FIFA 19

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 11/18
Konsequent verbessert, wie immer zum Bersten gefüllt mit offiziellen Lizenzen und schön anzuschauen: FIFA 19 setzt keine neuen Maßstäbe, ist aber ein toller Sportspaß.

Madden NFL 19

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 10/18
Mit genau derselben Wertung wie Madden NFL 18 löst die diesjährige Ausgabe den Football-Platzhirsch ab. Für Fans des Sports führt wieder kein Weg daran vorbei!

NBA 2K18

Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 12/17
Wieder einmal liefern die Entwickler ein absolut herausragendes Basketballpaket ab, welches kaum Wünsche offen lässt und diese Bestenliste verdient anführt.

NHL 18

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 12/17
Alles neu macht der Mai, NHL 18 hingegen bewegt sich nur wenig vom dem Weg, was den Vorgänger auszeichnete. Richtig gut geworden ist es aber trotzdem wieder.

Rocket League

Hersteller: Psyonix | Ausgabe: 09/15
Im Multiplayerhit Rocket League geht es um eine neu-moderne Art des Fußballs, bei der ihr mit Autos übers Spielfeld flitzt, um möglichst viele Tore zu erzielen.

(ACTION-)ADVENTURE

Assassin's Creed: Origins

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 01/18
Die zweijährige kreative Pause hat der Meuchelmörderreihe mehr als gutgetan: Im alten Ägypten schleicht und klettert es sich so spaßig wie lange nicht mehr!

Batman: Arkham Knight

Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 08/15
Furioses Serienfinale mit einer durchweg ausgezeichneten Präsentation und einer umfangreichen Hauptstory. Leider nerven die überflüssigen Panzerschlachten.

Death Stranding

Hersteller: Sony | Ausgabe: 01/20
In Hideo Kojimas wirrer Postapokalypse bauen wir nach und nach die Zivilisation wieder auf. Definitiv ein einzigartiges Erlebnis!

Ghost of Tsushima

Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/20
Das im Japan des Jahres 1274 angesiedelte Open-World-Action-Adventure besticht mit toller Story, hübscher Spielwelt und genialem Kampfsystem.

God of War

Hersteller: Sony | Ausgabe: 06/18
Anders als die Vorgänger verorten wir das neue God of War nicht mehr bei Action, sondern bei Action-Adventure. Aber auch hier mischt es die Bestenliste ganz gehörig auf!

Hellblade: Senua's Sacrifice

Hersteller: Ninja Theory | Ausgabe: 10/17
Meine Herren, was für eine Achterbahn der Gefühle! Nach dem Spielen von Hellblade fühlt man sich nicht gut, das ist aber auch nicht Sinn der Sache. Herausragend gut!

Judgment

Hersteller: Sega | Ausgabe: 08/19
Judgment ist ein spannendes, top inszeniertes Detektiv-Abenteuer, das spielerisch eine Mischung aus Yakuza und L.A. Noire darstellt. Ganz großes Kino!

The Last of Us: Part 2

Hersteller: Sony | Ausgabe: 08/20
Auch der zweite Teil des Action-Adventures ist ein emotionales Meisterwerk und Meilenstein für das Medium Videospiel. Ein absoluter Pflichttitel!

Psychonauts 2

Hersteller: Microsoft | Ausgabe: 11/21
Es verstößt eigentlich gegen das Gesetz, wenn das Sequel eines Klassikers, das Jahre später erscheint und zimal verschoben wurde, die Erwartungen haushoch übertrifft.

Resident Evil 2

Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/19
Nein, wir sind nicht ein paar Jahrzehnte zu spät dran, sondern sprechen natürlich vom Remake des Horrorklassikers, das wirklich unverschämte gut geworden ist.

Shadow of the Tomb Raider

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 11/18
Der dritte Teil der Reboot-Trilogie ist noch größer, noch schöner und noch abwechslungsreicher als die beiden ebenfalls tollen Vorgänger. Nicht schlecht, Frau Croft!

Uncharted 4: A Thief's End

Hersteller: Sony | Ausgabe: 07/16
Hat eigentlich irgendjemand daran gezweifelt, dass Uncharted 4 die Bude rocken wird? Nathans (wahrscheinlich) letztes Abenteuer ist ein Meisterwerk!

BEAT 'EM UP

Injustice 2

Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 07/17
Nachdem schon der erste DC-Prügler überzeugen konnte, setzt die Fortsetzung in fast jeder Hinsicht noch einen drauf und muss sich nur Japanokram geschlagen geben.

Streets of Rage 4

Hersteller: DotEmu | Ausgabe: 07/20
Die Mega-Drive-Bravler-Reihe feiert mit Teil 4 ein gelungenes Comeback. Die Comic-Optik und das motivierende Kampfsystem sind großartig.

Tekken 7

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 08/17
Holla, die Waldfée: Tekken kann es noch immer und zeigt mit Teil 7, wie ein grandioses Prügelspiel auszusehen hat. Ohne jeden Zweifel die neue Genreferenz!

Sascha geht auch fremd mit: Mini Motorways

Streets of Rage

Dieses kleine Indie-Puzzlespiel ist so spannend wie (angenehm) frustrierend zugleich!

STRATEGIE | Manchmal lohnt es sich, einfach mal blind etwas bei Steam einzukaufen, weil einem die Bewertungen, die Screenshots und die Spielbeschreibung zusagen. So geschehen kürzlich bei Mini Motorways, das bereits im Juli erschienen, an mir aber komplett vorbeigegangen war. Der Titel kostet gerade mal knapp 8 Euro und ist auch für Switch und Smartphones erhältlich und auch das Gameplay ist sehr schnell erklärt. Ihr seht einen kleinen Kartenausschnitt einer stilisierten Weltmetropole – Los Angeles, Tokyo, München und einige weitere. Auf dieser Karte ploppen nach und nach farblich codierte Fabriken und Wohnhäuser auf, während die Karte langsam weiter rauszoomt und so neuen Raum freimacht. Eure Aufgabe: Den Bewohnern der Hütten, dargestellt durch kleine Autos, ermöglichen, zu einer passenden Fabrik zu gelangen. Klingt erstmal einfacher als es ist, artet aber schon nach ein paar Minuten tatsächlich in angenehme Hektik und Hirnakrobatik aus. Denn

zum einen müsst ihr Staus und stockenden Verkehr (ab 0 Kilometern) verhindern, zum anderen stehen euch nur begrenzt Straßenstücke, Ampeln, Kreisverkehre, Brücken und Highways zur Verfügung. Nachschub gibt's einmal pro Spielwoche (also alle paar Minuten), Game Over hingegen heißt es, wenn eine Fabrik nicht rechtzeitig mir Arbeitern versorgt wird. Ein wunderbares kleines Spiel für zwischendurch! **SASCHA LOHMÜLLER**



EGO-SHOOTER



Battlefield 4

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 12/13
EAs Vorzeige-Shooter sieht nicht nur schneide aus, er bietet auch angenehm taktische und abwechslungsreiche Multiplayer-Action für virtuelle Kriegstreiber.



Battlefield 5

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 01/19



Borderlands 3

Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 11/19
Der dritte Teil der durchgeknallten Loot-Shooter-Reihe von Gearbox begeistert mit jeder Menge Action und ganz viel herrlich blödem Humor.



Call of Duty: Black Ops 4

Hersteller: Activision | Ausgabe: 12/18
Die Kritik angesichts des fehlenden Einzelspielermodus war laut. Schlussendlich sollte Activisions Taktik aber aufgehen, liefert man doch das beste CoD seit Jahren ab.



Call of Duty: Black Ops 3

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/16



Call of Duty: Advanced Warfare

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/15



Call of Duty: WW 2

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/18



Destiny 2

Hersteller: Activision | Ausgabe: 11/17
Wo der erste Teil viele Monate brauchte, bis er sein volles Potenzial entfaltet, macht Destiny 2 schon zum Start vieles richtig und gehört in jede Shooter-Sammlung.



Doom: Eternal

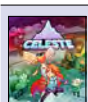
Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 04/20
Doom. Doooooooooooooooooooo! Es macht nicht nur verdammt viel Spaß, den Namen der Serie zu sagen, der neue Titel ist auch ein echt fetter Shooter. Doooooooooooo!



Overwatch

Hersteller: Activision Blizzard | Ausgabe: 08/16
Blizzard zeigt einmal mehr, wie viel Talent in dem Entwicklerstudio steckt: Der Mehrspieler-Shooter Overwatch bietet Spielspaß pur und eine tolle Cartoonoptik!

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT



Celeste

Hersteller: Matt Makes Games | Ausgabe: 04/18
Ein anspruchsvolles Geschicklichkeitsspiel mit viel Tiefgang und einem hübschen Pixel-Look. Indie-Game Celeste spielt ganz oben mit!



Dreams

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/20
Lange genug hat es gedauert, bis Dreams nach einer schier unendlichen Entwicklungszeit erschienen ist. Das Endergebnis ist aber ein Kreativspielplatz der Extraklasse!



Inside

Hersteller: Playdead | Ausgabe: 10/16
Der Quasinachfolger zu Limbo spielt die Klaviatur der Melancholie virtuos wie kein Zweiter und sichert sich aus gutem Grund einen Top-Platz in der Bestenliste.



It Takes Two

Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 06/21
Das zauberhafte Koop-Abenteuer von Hazelight überzeugt sowohl mit kreativem Gameplay als auch mit einer toll erzählten emotionalen Geschichte.



Limbo

Hersteller: Playdead | Ausgabe: 05/15
Limbo zeigt, wozu das Medium Videospiel fähig ist. Ein emotional aufwühlendes, spielerisch forderndes Kleinod mit grandioser Ästhetik. Echt jetzt!



Rayman Legends

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 04/14
Albern, abgedreht, abwechslungsreich und schlichtweg wunderschön. Ubisofts gliederloser Held zieht in diesem grandiosen Jump & Run wirklich alle Register.



Trials Rising

Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 05/19
Süchtig machendes Geschicklichkeitsspiel mit Motorrädern. So würden wir es zumindest unserer Oma beschreiben.

ONLINE-ROLLENSPIEL



The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited

Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 09/15
Ein sehr gelungenes Abenteuer, mit dem aber primär Solisten Spaß haben – der MMO-Ansatz funktioniert nicht perfekt und die Elder Scrolls-Atmosphäre leidet darunter.



The Elder Scrolls Online: Summerset

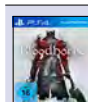
Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 08/2018



Final Fantasy 14: Shadowbringers

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 09/19
Heavensward und Stormblood waren ja schon knorke, aber die neue Final-Fantasy-XIV-Erweiterung Shadowbringers ist sogar noch besser!

ROLLENSPIEL



Bloodborne

Hersteller: Sony | Ausgabe: 06/15
Gepriesen sei der Rollenspielkönig! Wir würden ihm ja noch mehr huldigen, wenn wir nicht andauernd sterben würden. Verdammt gut und verdammt schwer.



Dark Souls 3

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 05/16
Wenn ein Spiel im Vergleich zu den Vorgängern eher enttäuscht, aber trotzdem eine solche Wertung absieht, dann sagt das was über die hohe Qualität der Reihe aus!



Tales of Arise

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 11/21
Damit war nicht unbedingt zu rechnen: Das neue Tales of ist der bisher beste Teil der traditionsreichen Reihe und generell eines der besten JRPGs sein längerer Zeit.



Divinity: Original Sin 2 – Enh. Ed.

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 11/18
Was für ein Meisterwerk! Der Nachfolger setzt bei allem, was schon der erste Teil toll gemacht hat, noch einen drauf und mauert sich zur PS4-Genre-Referenz!



Dragon Quest 11: Streiter des Schicksals

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 11/18
Meine Güte – der elfte Teil der traditionsreichen JRPG-Reihe zieht alle Register und somit mühelos ins Spitzenfeld der Bestenliste ein! Ein tolles Abenteuer!



Final Fantasy 7 Remake

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 06/20
Die Neuauflage des JRPG-Klassikers der ersten Playstation überzeugt auf ganzer Linie. Sowohl Nostalgiker als auch jüngere Fans der Reihe müssen zugreifen.



Final Fantasy 15

Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 01/17
Experiment gelungen: Final Fantasy beschreitet neue Open-World-Pfade und stellt sich dabei – von einigen unnötigen Designmakeln abgesehen – sehr geschickt an.



Horizon: Zero Dawn

Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/17
Immer schön, wenn ein Spiel die hohen Erwartungen fast vollkommen erfüllt: Horizon: Zero Dawn ist ein herausragendes Abenteuer und ein PS4-Pflichtkauf!



Monster Hunter World

Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/18
Die triumphale Rückkehr der Monster-Hunter-Serie auf eine Sony-Heimkonsole bringt eine zusammenhängende Welt und zig Verbesserungen mit sich. Monstermäßig gut!



The Witcher 3: Wild Hunt

Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 07/15
Die lang ersehnte Fortsetzung der Witcher-Serie begeistert mit einer grandiosen Story. Wie erwartet, hat es das Rollenspiel direkt in unsere Bestenliste geschafft!

Der wissenschaftliche Name der Fernandina-Riesenschildkröte lautet „Chelonoidis Phantasticus“. Der von Lukas lautet übrigens „Homo austriensis enttaeusichus“.



Lukas lästert

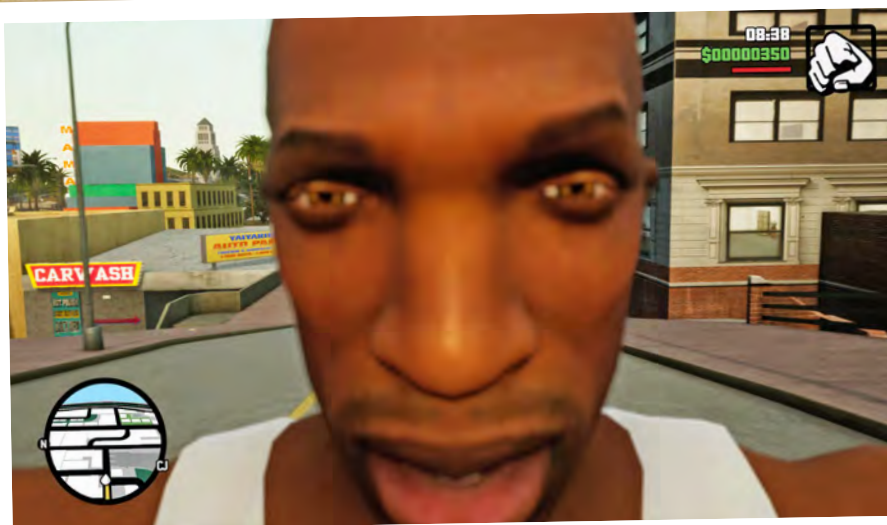
Gesundes Misstrauen

Es kann nicht alles spitze sein, ganz so schlecht wie die GTA Trilogy oder Cyberpunk auf Konsolen ist dann aber doch übertrieben. Ich meine: Gesundes Misstrauen ist angesagt.

Kennt ihr Strauss Zelnick? Der gute Mann ist Chef von Take-Two, dem Unternehmen gehört unter anderem auch GTA-Entwickler Rockstar Games. In ebendieser Funktion verlautbarte Zelnick im März dieses Jahres, dass Perfektion bei der Spieleentwicklung unabdingbar sei. Das war eine direkte Reaktion auf den völlig versammelten Launch von Cyberpunk 2077 von CD Projekt Red. Er hielt da nicht mit Kritik hinterm Berg. Tja, manche Aussagen altern wie guter Wein. Andere hingegen wie Joghurt auf dem Fensterbrett im Hochsommer. Und mit Blick auf den Launch der GTA Trilogy mit dem fast schon sarkastischen Zusatz Definitive Edition war diese Aussage ein ganz klarer Griff in die Sch- ähm, ins Joghurt. Es wäre CD Projekt Red nicht zu verdenken, hätten sie sich nach dem GTA-Katastrophen-Release schön ins Fäustchen gelacht.

Abgehalfterter Rockstar

Aber wie kann das sein? Sowohl bei CD Projekt Red als auch bei Take-Two, oder genauer eben bei Rockstar Games? Das sind doch die „Guten“, oder? Die, die auf die Fans hören? Ich glaube, es ist wichtig, sich gewahr zu werden: Große Spieleunternehmen und große Unternehmen generell sind nicht unsere Freunde. Auch nicht unsere Feinde, nicht falsch verstehen. Ja, es gibt furchtbare Strukturen und Probleme in Firmen. Das haben zuletzt Ubisoft und vor allem Activision mit ihren verachtenswerten Sexismus-Skandalen bewiesen. Aber: Schlussendlich geht es, hurra Kapitalismus, natürlich ums Geld. Und das ist nicht per se verwerflich, sondern halt erst einmal Fakt. Dieser Fakt ist aber halt schwer auf einen Nenner mit der romantisierten Verklärung von den „guten“ Herstellern zu bringen. Was nicht heißt, dass die Firmen nicht darauf erpicht sind, den Spielern ihre Wünsche von den Lippen abzulesen. Ja, Witcher 3 wurde grandios mit Gratis-DLCs versorgt. Aber nicht, weil da gute Samariter werkeln, die sich für die Fanbase aufopfern. Nein, das ist auch bloß Werbestrategie, kein Selbstzweck. Der Ruf der „guten“ Firma ist bares Geld wert, er sorgt für höhere Verkäufe, besseres Medienecho, dafür, dass Fehler eher mal verziehen werden. Unangenehmer Nebeneffekt: Dadurch wird die Fallhöhe auch deutlich ausgebaut.



Willkommen am Boden

CD Projekt Red, Rockstar, davor Blizzard, Bethesda und viele andere: Die ehemaligen bis Gerade-noch-so-Publikumsliebblinge sind in ihrer Struktur nicht anders als Ubisoft, Electronic Arts, Activision und, und, und. Also, hoffentlich schon anders auf die Sexismus-Skandale bezogen. Aber eben, was ihre Funktionsweisen angeht. Und wenn man dann doch mal den einfachen Weg gehen will, weil eine weitere Verschiebung nicht finanziell tragbar ist, man aber zum Launch viele Einheiten eines Spiels absetzen will: Dann werden halt mal keine Testmuster rausgegeben oder die technisch besonders blamablen Versionen zurückgehalten. Der Aufschrei ist entsprechend größer als bei einem auch eher enttäuschenden Battlefield 2042. Ist ja EA, da ist das dann nur eine Kritik unter vielen. Dass bei Rockstar und Co. nicht gütige Gebiernaturen die Management-Zügel in der Hand haben, sollte ja auch schon dadurch klar sein, welche Berichte es da schon gab, bevor sie ihren Good-Guy-Ruf einbüßten. Blizzard und Bethesda, vor allem aber Rockstar und CD Projekt Red: Bei allen gibt es glaubhafte Berichte zu ausbeuterischem Verhalten, harten Crunch-Phasen, Drohungen und ständiger Angst der Angestellten auf niedrigeren Ebenen, ihre Jobs

zu verlieren. Nicht falsch verstehen, auch bei kleinen Studios und Indies kann es schlimm zugehen und auch die verkaufen sich als Marke. Aber: Dort ist die nicht absolute Fixierung auf Profit natürlich wesentlich wahrscheinlicher.

Gesunde Skepsis

Was ist die Moral aus der Geschichte? Nicht unbedingt, dass man Spiel A oder B nicht mehr kaufen oder genießen soll, solange man das mit sich selbst moralisch vereinbaren kann. Aber, dass man aufpassen sollte, der Romantisierung kapitalistisch agierender Unternehmen nicht zu verfallen. Auch das absolute Lieblingsstudio kann mal Mist abliefern oder eine wirklich miese Nummer drehen. Keine Spiele vorbestellen, Entscheidungen hinterfragen, sich mal denken: Würde ich diese oder jene Sache auch in Ordnung finden, würde sie bei Electronic Arts oder Ubisoft geschehen? Das Ergebnis: Die Chance, dass man von einem Spiel enttäuscht ist oder sich gar betrogen fühlt, sinkt deutlich. Und: Studios und Publisher kommen mit krummen Nummern weniger leicht davon. Davon profitieren nicht nur wir, sondern auch die einfachen Angestellten dort. Die Entwickler, die Programmierer, die Gestalter, denen wir die Spiele, die wir lieben, ja schlussendlich verdanken.

Der große play⁵-Jahresrückblick

Das war das Gaming-Jahr



2021



Ein Jahr geht zu Ende, 2022 ist bereits da. Trotzdem lassen wir es uns natürlich nicht nehmen, auch das Jahr 2021 noch einmal Revue passieren zu lassen. Wie jedes Jahr haben wir nicht nur in der Redaktion nach den persönlichen Eindrücken zum vergangenen Jahr gefragt, sondern auch abgestimmt: über die Tops, die Flops, die Schönheiten und auch die Aufreger im Jahr 2021.



Maria Beyer-Fistrich
Brand /Editorial Director

Spiel des Jahres:
It Takes Two

Wein des Jahres:
Colle al Vento Primitivo di Manduria
Barrique Soffio

Album des Jahres:

Ty Segall - Harmonizer

Fazit 2021:

Die Spiele haben 2021 nicht überzeugt. Viel alter, aufgewärmter Kram.

Das Wort Remaster kann ich echt nicht mehr hören.

Wünsche für 2022: Ein tolles Open-World-Rollenspiel, das mich länger als 10h fesselt. Und Urlaub!



Sascha Lohmüller
Redaktionsleiter

Spiel des Jahres:

Guardians of the Galaxy

Zeitfresser des Jahres:
WoW, New World, Outriders

Idee des Jahres:

Dönninghaus-Currywurst aus dem Pott
zu ordern

Fazit 2021:

Fazit 2021:
Spieletechnisch ganz okay, ansonsten ziemlicher Scheiß. Wird mir nicht in

Erinnerung bleiben.

Wünsche für 2022: Darf gern alles besser werden. Ansonsten: Ankündigung eines coolen WoW-Add-ons.



Lukas Schmid
Redakteur

Spiel des Jahres:

Kena: Bridge of Spirits, Resident Evil 4 VR, Psychonauts 2

Bester Kauf des Jahres:

Oculus Quest 2

Christian Dörre des Jahres:

Matthias Dammes

Fazit 2021:

Wenn wir 2021 etwas gelernt haben, dann das Griechische Alphabet.

Wünsche für 2022: Urlaub auf Bali und/oder Malediven; Ostern bei der Familie; Besuch des besten Freundes; Gesundheit für alle, die mir wichtig sind.

Die besten Spiele des Jahres

1

It Takes Two



Damit hatten wohl die wenigsten gerechnet – nicht wir, nicht die Fans und wahrscheinlich auch nicht die Entwickler. Aber: Der unheimlich liebevoll inszenierte Koop-Titel der Hazelight Studios (A Way Out) katapultierte sich in diesem Jahr in unsere Herzen und somit an die Spitze unserer Redaktions-Charts. Erzählt wird eine wunderbar emotionale Geschichte, die die beiden Koop-Partner in die Rollen des Ehepaars Cody und May steckt. Diese wollen sich eigentlich scheiden lassen, landen aber auf magische Weise im Körper zweier Puppen ihrer Tochter. Mit Hilfe des „Buches der Liebe“ müssen die beiden eigentlich entfremdeten Partner nun zusammenarbeiten, um wieder die Kontrolle über ihre Körper zu erlangen. Gameplay-technisch ist It Takes Two in erster Linie ein – nur im Koop spielbares – Jump'n'Run, nimmt euch im Verlaufe der Story jedoch mit auf eine Reise quer durch alle möglichen Genres. Es wird geschossen, gehüpft, gefahren, geflogen und vor allem: gerätselt. Das alles greift wunderbar ineinander und ist ein Heidenspaß. Zudem quillt aus jeder Pore des Spiels die Liebe der Entwickler zum Medium Videospiele, mit zahllosen Anspielungen auf diverse Klassiker. Ein echtes kleines Meisterwerk.

2

Psychonauts 2

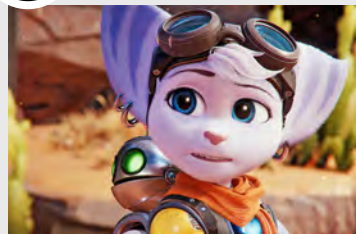


Wenn man über 15 Jahre auf eine Fortsetzung warten muss, wird man schon mal nervös: Kommt dieselbe Faszination noch mal auf? Funktioniert das Gameplay heute noch? Kriegen die Entwickler es nach so langer Zeit noch mal genauso hin? Bei Psychonauts 2 waren all diese Befürchtungen unbegründet. Denn Teil 2 schließt einfach so nahtlos an Teil 1 an, als wäre dieser erst letztes Jahr erschienen. Die Story

wird sinnvoll fortgeführt, alle wichtigen Charaktere sind wieder mit an Bord, Humor und Tragik kommen nicht zu kurz, der Charme des Originals wird 1:1 eingefangen, das Gameplay wurde sogar vor allem in den Action-Passagen noch einmal klar verbessert. Garniert wird das alles mit denkwürdigen neuen Gedankenwelten und coolen Bosskämpfen. So muss ein Nachfolger aussehen! Egal wann.

3

Ratchet & Clank: Rift Apart



Der einzige Playstation-exklusive Titel, der es in diesem Jahr in unsere Top 5 schafft, hat es dafür umso mehr verdient. Denn der erste PS5-Auftritt von Lombax Ratchet und Robo-Sidekick Clank sieht nicht nur unverschämte gut aus – dazu weiter hinten mehr! –, sondern spielt sich auch fantastisch. Grundsätzlich hat sich natürlich an spielerischer Front nichts eklatant verändert: Auch Rift Apart ist ein plattformiger

Action-Titel, in dem ihr mit den sympathischen Figuren jede Menge Bösewichte über den Haufen ballert. Das Tempo der Kämpfe wurde allerdings etwas angezogen und durch die neuen Fähigkeiten spielen sie sich auch gleich noch mal dynamischer. Hinzu kommen neben der tollen Optik auch noch ein hervorragender Sound, ein wieder mal fantastischer Humor und eine spannende Story.

4

Hitman 3

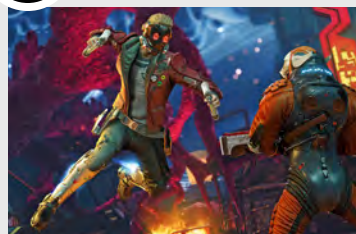


Bereits früh im Januar erschien 2021 der Abschluss der Hitman-Reboot-Trilogie. Und der hatte es wahrlich in sich, stellt er doch wohl den bisherigen Höhepunkt der Reihe dar. Im Vordergrund steht eine gelungen und überraschend tiefgründige Story, die die losen Enden beider Vorgänger wunderbar zusammen und zu einem Abschluss führt. Beim Gameplay gibt es zwar nur wenige Änderungen – etwa ein

Smartphone, um Fotos zu machen oder Schalter zu scannen –, dafür laden die riesigen, fantastisch designten Sandbox-Schauplätze zum Experimentieren ein. Neue Levels gibt es zwar „nur“ sechs neue, dafür sind alle Locations aus den Vorgängern mit an Bord. Für jede Menge Wiederspielwert ist in Hitman 3 also gesorgt. Ein absolut würdiger Abschluss für diese Hitman-Story!

5

Marvel's Guardians of the Galaxy



Nach dem auf recht hohem Level enttäuschenden Avengers waren die Hoffnungen auf einen richtig guten neuen Marvel-Titel aus dem Hause Square Enix eher gering. Vielleicht waren wir deshalb nur umso überraschter, wie unterhaltsam Guardians of the Galaxy dann schlussendlich ausfiel. Der Third-Person-Shooter rund um die chaotische Heldentruppe ist zwar spielerisch „nur“ gut, sorgt dafür aber mit einer

großartigen Atmosphäre, einer von hinten bis vorne unterhaltsamen Story und dem toll umgesetzten Humor für jede Menge gute Laune. Mit den Gunn-Filmen hat das Spiel zwar offiziell nichts zu tun – anderes Universum, andere Versionen der Charaktere –, atmet aber zu jeder Sekunde den Charme der tollen Kinovorlage. Der nächste Überraschungs-Hit in dieser Liste.



Katharina Pache
Leitende Redakteurin

Spiel des Jahres:

The Binding of Isaac:
Repentance

Comic des Jahres:

Crisis Zone von Simon
Hanselmann

Album des Jahres:

Onwards and Downwards
von Alastor

Fazit 2021: bin kein Fan

Wünsche für 2022:

Dass ihr alle gesund bleibt oder werdet, sich das Leben normalisiert und der Sommer schön wird. Ein(en) Pony hätte ich auch gern.



Felix Schütz
Redakteur

Spiel des Jahres:

Psychonauts 2

Challenge des Jahres:

Umszug nach Österreich

Anschaffung des Jahres:

Xbox Series S mit Game Pass und endlich ein ordentliches Gaming-Notebook

Fazit 2021: Als Gamer war ich zufrieden, als Erdenbewohner enttäuscht und als Vater schlicht begeistert.

Wünsche für 2022:

Ein Comeback von Monkey Island und ein bierseliges Wiedersehen mit den Kollegen.



Matthias Dammes
Redakteur

Spiel des Jahres:

Mass Effect: Legendary Edition

Album des Jahres:

Screen Violence (CHVRCHES)

Serie des Jahres:

Marvel's Loki

Fazit 2021:

Eines der schwächsten Spielejahre, die ich in meinen 10 Jahren als Redakteur erlebt habe.

Wünsche für 2022:

Viele bombastische Spiele, die mich wieder richtig vom Hocker hauen und endlich ein Ende dieser verdammten Pandemie.

Die Indie-Spiele des Jahres

1

Kena: Bridge of Spirits



Auch 2021 war ein Jahr mit jeder Menge Indie-Hits, wenn auch vielleicht nicht ganz auf dem Meisterwerk-Level wie Hades im Vorjahr. Verdient auf Platz 1 dabei: das märchenhafte Kena: Bridge of Spirits. Bereits im Vorfeld sah es so aus, als würden wir hier einen spielbaren Pixar-Film bekommen und genau das kam dann am Ende auch dabei heraus. Wir spielen die namensgebende junge Kena, die als Geisterführerin die Seelen Verstorbener auf ihrer letzten Reise begleitet. In einem Bergdorf ergründet sie nun eine mysteriöse Katastrophe, die den Kreislauf des Lebens (und Sterbens) gestört hat. Dazu kämpfen, hüpfen, kraxeln und rätseln wir uns durch eine wunderbar präsentierte Spielwelt mit allerlei Secrets und ein paar knackigen Bosskämpfen, während wir unsere Heldin nach und nach mit Upgrades verbessern. Dabei bewundern wir nicht nur die schicke Grafik, sondern erfreuen uns auch an einem tollen Soundtrack. Einziger Wermutstropfen: Die Story an sich ist eher flach und dient nur als Vehikel für die schöne Präsentation und das tolle Gameplay. Übrigens: Bei den besten Spielen wäre Kena knapp auf Platz 6 gelandet, dafür haben Platz 2 und 3 hier ähnlich viele Stimmen bekommen.

2

Death's Door



Von diesem Spiel kriegt ihr Krähenfüße. Nein, nicht die im Gesicht. Echte Krähenfüße, denn der Protagonist hier ist ein kleiner schwarzer Vogel. Der verdient seinen Lebensunterhalt damit – ähnlich wie Kena oben –, Seelen aus unterschiedlichen Welten einzusammeln und zur sogenannten Erntekommission zu bringen. Dazu reisen wir durch Portale in jene Welten, kämpfen und rätseln uns dort durch kreative Levels

und besiegen den ein oder anderen Bossgegner. Die Krux an der Sache: Der Tod ist dort unser ständiger Begleiter, denn die Kämpfe sind alles andere als einfach. Fliegt unsere Krähe über den Jordan, werden wir ans Anfangsportal zur jeweiligen Welt versetzt – das ergibt einen schönen Kontrast zwischen niedlicher Grafik, ernster Thematik und kniffligem Gameplay. Toll!

3

Chicory: A Colorful Tale



Auf Platz 3 dieser Liste schafft es ein Titel, der seinen malerischen Stil zu seinem zentralen Spielelement macht. Raytracing, Ambient Occlusion und andere Spielereien sucht ihr hier allerdings vergebens. Denn: Der Indietitel, der spielerisch an die Zelda-Reihe erinnert, ist als virtuelles Ausmalbuch arrangiert. Ihr verkörpert eine Tierfigur in einer Fantasy-Welt, aus der urplötzlich alle Farben verschwunden sind

und somit auch die Künstlerin, die eigentlich dafür zuständig ist. Stattdessen breiten sich schwarze, finstere Makel aus. Ergo schwingen wir den Pinsel, lösen Rätsel und folgen einer erstaunlich ersten Geschichte, der fröhlichen Optik zum Trotz. Beim Einfärben der Spielwelt sind eurer Kreativität zu dem (fast) keine Grenzen gesetzt – stilistisch wie spielerisch äußerst wertvoll!

4

Hades



Bereits im letzten Jahr landete Hades ja bei unserer redaktionsinternen Indie-Wahl auf Platz 1 – es war halt nur nicht für die Playstation erschienen. Doch im August hatte das lange Warten dann endlich ein Ende und die Entwickler hatten mit uns Gnade. Dass sich Hades dann mit seinem reinen Playstation-Release direkt noch mal bei uns hier in die Charts katapultieren konnte, spricht nur für die Qualität des Ausnahm-

titels. Ihr verkörpert Zagreus, Sohn des Totengottes Hades, und habt von der gleichnamigen Unterwelt die Nase gestrichen voll. Also packt ihr eure Waffen ein und arbeitet euch aus der Unterwelt nach oben – immer und immer wieder. Hades nämlich ist ein extrem motivierendes Roguelike, das nicht nur spielerisch überzeugt, sondern auch wirklich verdammt hübsch anzusehen ist. Pflichtkauf!

5

The Binding of Isaac: Repentance



Zwischen Kothaufen, Wasserleichen, Zombies und Tarotkarten versucht der kleine Isaac samt Alter Egos noch immer, seiner fanatisch christlichen Mutter zu entkommen – in der letzten Erweiterung zu The Binding of Isaac steckt jede Menge Content, der die Spielzeituhr auf eurer PS4 oder PS5 ordentlich in die Höhe treiben dürfte, wenn ihr auch nur ansatzweise alle neuen Items, Charaktere, Räume,

Bosse, Enden und Mechaniken ausprobieren wollt. Isaac ist Indie-Rogue-like in Reinkultur, mit quasi unendlichem Wiederspielwert, unzähligen Synergien und Wegen, einen Run abzuschließen. Aber auch klar: Wer vom Grundspiel schon nicht angetan war, den dürfte natürlich auch der letzte große und wunderbar unheilige Content-Brocken nicht aus dem Keller hervorlocken.



Christian Dörre
Redakteur

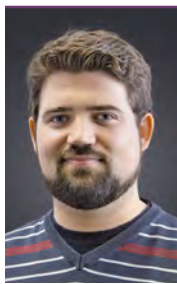
Spiele des Jahres:
It Takes Two, Lost Judgment

Album des Jahres:
Every Time I Die – Radical

Entscheidung des Jahres:
Umzug

Fazit 2021:
Ziemlicher Mist, ging aber trotzdem schnell um. Es ist also nicht alles schlecht.

Wünsche für 2022:
Mehr fette Blockbuster-Games, mehr Grillabende mit Freunden, ein Ende der Pandemie, grenzenloser Reichtum, ein Hut mit Propeller.



David Benke
Video-Redakteur

Spiele des Jahres:
Disco Elysium: The Final Cut

Album des Jahres:
Surface Sounds von Kaleo

Held des Jahres:
Leser Markus, der mir meine Playstation 5 besorgt hat

Fazit 2021:
Ach, geh weg!

Wünsche für 2022:

Dass es endlich wieder bedenkenlos möglich ist, sich mit tausenden Fremden in eine Konzerthalle zu quetschen. Ich sitze seit zwei Jahren auf Tickets für Seede und Die Ärzte.



Dominik Pache
Video-Redakteur

Spiel des Jahres:
Valheim

Film des Jahres:
Dune

Katze des Jahres:
Hagbard

Fazit 2021:
nix passiert

Wünsche für 2022:

Dass sich die Winterreifen von selbst ans Auto montieren. Dann müsste Dominik sich nicht extra für den Wechsel freinehmen und könnte diesen Kasten selbst befüllen. Außerdem vermutlich Bier und Konzerte.

Die **hübschesten Spiele** des Jahres

1

Ratchet & Clank: Rift Apart



In dieser Kategorie geht es nicht allein um Grafikpracht und reine technische Finesse. Vielmehr beziehen wir auch das Artdesign, den Stil mit ein. Und da gab es nach Meinung der Redaktion in diesem Jahr kein Vorbeikommen an Ratchet & Clank: Rift Apart. Zum einen sieht der Titel natürlich entgegen der anfänglichen Einschränkung fantastisch aus und wirkt (wie auch Kena) wie ein Spiel gewordener Pixar-Film. Die Grafik reizt die neuen Möglichkeiten der PS5 hervorragend aus, im Grafikmodus gibt's fantastische detaillierte Optik inklusive Raytracing, im Performance-Modus eine etwas heruntergedrehte Grafik, dafür stets flüssige 60 Fps. Zum anderen ist aber auch der Stil des Titels über jedweden Zweifel erhaben. Die Inszenierung ist vom Anfang der Story bis zum fantastischen Finale absolut packend und zeigt keinerlei Schwächen, so dass man sich wirklich so fühlt, als würde man einen interaktiven Film erleben. Nur eben halt noch mit richtig viel Gameplay dabei. Als Belohnung gab es im Test Mitte des Jahres dann übrigens auch den hochverdienten Grafik-Sonderaward. Also: Insomniac, gut gemacht! Bitte genauso fortfahren mit der Serie!

2

Kena: Bridge of Spirits



Worum es in dem Spiel genau geht, haben wir euch ja bereits links auf dieser Doppelseite erklärt – schließlich hat sich der Titel auch gleich noch zum Indiespiel des Jahres gemausert. Deswegen sei hier noch einmal betont: Kena sieht wirklich wie ein Animations-Film zum Mitspielen aus – und hat dabei auch noch tolles Gameplay zu bieten. Besonders hübsch ist nicht nur die Spielwelt, die mit zahlreichen Secrets und

Collectibles angefüllt ist, sondern auch die charmant designten Figuren und das äußerst stimmige Beleuchtungssystem. Unterbrochen wird das Gameplay zudem immer wieder von vorgerenderten Cutscenes, die einem Animations-Film im Kino in nichts nachstehen. Zudem erstrahlt das ganze Spiel in knalligen Farben. Als Basis diente Entwickler Ember Lab übrigens die Unreal Engine 4.

3

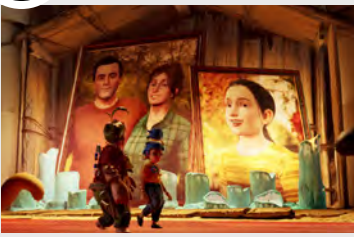
Returnal



An der Best-of-Liste auf der Seite vorher schrammte Returnal knapp vorbei, für eine Top 10 hätte es beispielsweise gereicht. Dafür platziert es sich immerhin verdient in der Optik-Kategorie auf dem Treppchen. Doch nicht falsch verstehen: Auch spielerisch ist Housemarques erster Triple-A-Ausflug ein echtes Schwergewicht, die Third-Person-Gefechte samt Bullethell-Einlagen funktionieren prächtig, das Roguelike-System motiviert. Doch hier soll es ja um die Schauwerte gehen, deswegen: Returnal bietet wunderbare Next-Gen-Grafik, bei der vor allem die tollen Partikeleffekte hervorstechen – die Gefechte sind dadurch ein wahrer Augenschmaus. Hinzu kommen wirklich klasse designte Schauplätze, nicht nur in den Baler-Levels selbst, sondern auch in den gruseligen Haus-Sequenzen.

4

It Takes Two



Auch It Takes Two schafft es zum zweiten Mal in unsere Hitlisten – zum Spiel des Jahres kürten wir es ja bereits auf der vorherigen Seite. Hübsch anzusehen ist es zudem auch, wenngleich wir im Test ja die ein oder andere matschige Textur anmerkten. Nichtsdestotrotz reißt der Stil das Ganze wieder raus. Die beiden Spielfiguren in Wollpuppen-Optik sind wunderbar animiert, die warmen Farben passen wunderbar zur emotionalen Geschichte und die Leveldesigns sind schlichtweg genial. Ganz gleich, ob wir nun eine Shooter-Passage, einen Hüpfabschnitt, ein Rätselgebiet oder eine Fahrzeug-Mission absolvieren – alles wirkt wie aus einem Guss. Schön auch die zahlreichen, charmanten Anspielungen auf diverse Klassiker der Spiele-Geschichte.

bar zur emotionalen Geschichte und die Leveldesigns sind schlichtweg genial. Ganz gleich, ob wir nun eine Shooter-Passage, einen Hüpfabschnitt, ein Rätselgebiet oder eine Fahrzeug-Mission absolvieren – alles wirkt wie aus einem Guss. Schön auch die zahlreichen, charmanten Anspielungen auf diverse Klassiker der Spiele-Geschichte.

5

Deathloop



Im Test kam Deathloop bei uns ja nur eine ordentliche 7 verpasst – zu sehr haben uns einige Designentscheidungen wie die Invasionen von Julianna oder das anstrengende Backtracking genervt. Umso schöner aber die Schauwerte des Zeitschleifen-Shooters. Zwar wäre in Sachen Leveldesign sicher noch mehr dringewesen, aber stilistisch spielt der Titel wirklich in diesem Jahr in der Spitzenklasse mit. Das kennt man so ja schon von anderen Arkane-Spielen, die Dishonored-Ableger (kleiner Verweis auf unsere Vollversion *zwinker zwinker*) sahen ja ebenfalls bereits äußerst hübsch aus. In Deathloop ist es vor allem die toll umgesetzte Swinging-Sixties-Atmosphäre, gepaart mit ein paar Sci-Fi-Spielereien, die dem Spiel einen eigenständigen, tollen Look verleihen.

man so ja schon von anderen Arkane-Spielen, die Dishonored-Ableger (kleiner Verweis auf unsere Vollversion *zwinker zwinker*) sahen ja ebenfalls bereits äußerst hübsch aus. In Deathloop ist es vor allem die toll umgesetzte Swinging-Sixties-Atmosphäre, gepaart mit ein paar Sci-Fi-Spielereien, die dem Spiel einen eigenständigen, tollen Look verleihen.



Maci Naeem Cheema
Redakteur

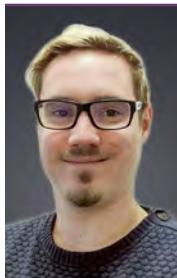
Spiele des Jahres:
Psychonauts 2, Forza Horizon 5, The Artful Escape & F1 2021

Filme des Jahres:
The French Dispatch, Judas and the Black Messiah & Pig

Fazit 2021: Um einiges schlechter als 2019 und 2020

Wünsche für 2022:

Einen richtig schönen, warmen und sonnigen Sommer, die Rückkehr zu Großveranstaltungen (Gamescom, Festivals & Co.) und eine überraschende 2022-Veröffentlichung von Fable. Außerdem vermutlich Bier und Konzerte.



Christian Fuß
Redakteur

Spiele des Jahres:
Disco Elysium: TFC, The Binding of Isaac: Repentance

Gefühle des Jahres:
Wut, gelegentlich Hunger

Anschaffung des Jahres:
Eine Spülmaschine

Fazit 2021: Super für Bezos, für den Rest eher mittel

Wünsche für 2022:

Mehr Katzen streicheln, Konzerte besuchen, Sommer genießen, einen richtigen Urlaub machen. Und natürlich viele tolle Filme und Games. Außerdem vermutlich Bier und Konzerte.



Michael Grünwald
Redakteur

Spiel des Jahres:
It Takes Two

Pflanze des Jahres:
Der Leberwurstbaum

Tier des Jahres:
Der Kaiserschnurrbartamarin

Fazit 2021:

Spieletechnisch ne 7 von 10. Dem ganzen Rest gebe ich eine 2. Es kann fast nur besser werden.

Wünsche für 2022: Die Rückkehr von Konzerten, Festivals und Großveranstaltungen. Und eine Ankündigung von GTA 6, Uncharted 5 und Splinter Cell.

Die **Aufreger** des Jahres

1

Sexismus-Skandal bei Activision Blizzard



Den mit Abstand größten Skandal gab es in diesem Jahr sicherlich im Hause Activision Blizzard. Nachdem es in der Vergangenheit bereits den ein oder anderen Bericht über fehlende Gleichberechtigung im Unternehmen gegeben hatte, platze im Juli die Bombe, als der Bundesstaat Kalifornien Anklage gegen das Unternehmen erhob. Die Vorwürfe unter anderem: Ungleichberechtigung von Mitarbeitern aufgrund von Geschlecht und Hautfarbe, Diskriminierung von Schwangeren, sexuelle Belästigung am Arbeitsplatz und sexuelle Nötigung, die in einem Fall sogar zum Suizid einer Betroffenen führte. Namentlich genannt wurden in dem Dokument mehrere damals aktuelle und auch bereits ehemalige Mitarbeiter aus der Führungsetage. Die Konsequenzen dieser widerlichen Vorwürfe kamen schnell: Proteste seitens der Mitarbeiter, schwindende Spielerzahlen, Boykott zahlreicher Streamer und jede Menge völlig zu Recht entlassene Personen. Seit Monaten versucht Blizzard nun schon, intern aufzuräumen und seinen Ruf zu retten, doch einige neue Führungskräfte verließen bereits wieder entnervt das Unternehmen und scheinbar wusste auch Activision-Chef Bobby Kotick schon länger von den Vorwürfen, weswegen nun auch die Luft für ihn dünner wird.

2

Unfertige Spiele



Theoretisch könnten wir diesen Kasten hier jedes Jahr einfach neu drucken und die Spiele austauschen, so traurig das auch mittlerweile ist. Denn auch 2021 kamen diverse eigentlich vielversprechende Spiele auf den Markt, die in den Anfangstagen hoffnungslos verbügelt waren. Den Anfang machte noch vor Weihnachten im letzten Jahr Cyberpunk 2077, das auf den Last-Gen-Konsolen dermaßen mies lief, dass Sony das Spiel zwischen

Dezember '20 und Juni '21 sogar aus dem PlayStation Store verbannte. Von den für Anfang des Jahres angekündigten PS5- und Xbox-Versionen fehlt aufgrund der vielen Nacharbeiten auch weiterhin jede Spur. Amazon Games hingegen landete nach dem Crucible-Komplettreife 2020 mit New World seinen ersten echten (PC-exklusiven) Hit, der in den Anfangstagen fast eine Million Spieler begeisterte. Doch selbst mehr als zwei Monate nach Release erlebt das Spiel nach wie vor eine Flut an Bugs – mittlerweile musste das Handelssystem mehrfach abgeschaltet werden, weil sich mit jedem Patch neue Exploits einschleichen. Auf der Konsole gab es zudem enorme Serverprobleme mit Diablo 2: Resurrected – passend zu Blizzards Jahr. Und über GTA: The Trilogy reden wir auf der nächsten Seite noch genug...

3

Alles ausverkauft



Was für das letzte Weihnachtsfest galt und noch ansatzweise nachzuvollziehen war, gilt auch für das diesjährige: Playstation 5 und Xbox Series X sind fast nirgendwo erhältlich. Und das ist jetzt mal nicht mit dem Fest zu erklären, denn dasselbe Bild zog sich im Grunde durch das ganze Jahr. Wer eine der bereits im letzten November (!) erschienenen Konsolen erstehen wollte, musste Glück haben, eine aus dem be-

grenzten Kontingent zu ergattern. Scalper, die mit Tools alles leerkaufen und viel zu teuer wieder verticken, machten die Situation nicht besser. Wer absolut nur auf dem PC unterwegs ist, dem kann obiges Problem zwar herzlich egal sein, doch hier gab es ein ähnliches, nerviges Problem. Wie schon Ende letzten Jahres sind Grafikkarten nach wie vor Mangelware. Und wenn man dann doch mal eine GPU erspäht, ist diese oft unverhältnismäßig teuer. Die Gründe auch hier: Scalper und die durch die aktuelle Krise bedingte Chip-Knappheit. Bei den Grafikkarten kommt noch das Bitcoin- bzw. Cryptocurrency-Mining hinzu, das in den letzten anderthalb Jahren stark zugenommen hat. Hoffen wir mal, dass sich die Marktlage in diesen Bereichen 2022 etwas beruhigt.



Carlo Siebenhüner
Video-Redakteur

Spiele des Jahres:
Forza Horizon 5,
The Artful Escape
Album des Jahres:
CHVRCHES mit Screen Violence
Serie des Jahres:
For All Mankind

Fazit 2021:
Das Jahr der Verschiebungen

Wünsche für 2022:

Sie läuft langsam an, doch muss die Xbox-Spielemaschinerie nächstes Jahr richtig in die Gänge kommen. Meine Series X hat Hunger!



Stefan Wilhelm
Volontär

Spiel des Jahres:
NieR Replicant ver. 1.1.5
Album des Jahres:
TOP – Scaled and Icy
Song des Jahres:
Danger Dan – Kunstfreiheit

Fazit 2021:
Hochs und Tiefs! Ich konnte meinen Traumjob beginnen und tolle neue Leute kennenlernen, die Pandemie war

aber noch belastender als im Vorjahr.

Wünsche für 2022: Elden Ring wird so toll wie vermutet, die Switch 2 kommt, Impqoute ist bei 90%.



Antonia Dreßler
Community Manager

Spiele des Jahres:
Outriders und Biomutant
Serie des Jahres:
Shadow & Bone

Entscheidung des Jahres:
Neuer Job, neue Heimat

Fazit 2021:
Viele große Entscheidungen und neue Strukturen. Ich freu mich, wenn es rum ist.

Wünsche für 2022: Weltfrieden und dass mir jemand eine Playstation 5 schenkt. Wahlweise würde ich mich auch mit einer Xbox Series X zufriedengeben.

Die Flops & Enttäuschungen des Jahres

eFootball 2022



Kein Spiel wurde bei der Umfrage zu den Flops in der Redaktion so oft genannt wie das von Konami zum Free2Play-Spiel umgemodelte und in eFootball umbenannte Pro Evolution Soccer. Denn obwohl der Publisher den Fans nach einem Jahr Pause einen Next-Gen-Ableger versprochen hatte, war das, was im Herbst erschien, technisch ein absoluter Rückschritt und hätte wahrscheinlich auch auf der PS3 veraltet ausgesehen. Hinzu kamen ein völlig verhunztes Gameplay, eine viel zu behäbige Steuerung und zu allem Überfluss auch noch Serverprobleme. Und das, obwohl dank des mageren, demo-ähnlichen Umfangs sowieso nur Freundschaftsspiele möglich waren. Mittlerweile wurde das erste Inhalts-Update verschoben, die Zukunft sieht also wenig rosig aus.

GTA: The Trilogy – Definitive Edition



Bei den Flops nur knapp hinter eFootball und auch bei den Enttäuschungen oft genug genannt, dass es fürs Treppchen gereicht hätte, ist sich die Redaktion einig, dass GTA: The Trilogy auf jeden Fall auf diese Seite gehört. Dabei klang das Ganze auf dem Papier so schön: Drei GTA-Klassiker, aufgehübscht für das Jahr 2021, hier und da mit Verbesserungen versehen, lauffähig auf modernen Rechnern und in ein handliches Paket verpackt. Wir hatten uns schon gefreut, GTA 3, Vice City und San Andreas erneut unsicher zu machen. Und dann das: Die Trilogie wurde klar zu früh veröffentlicht. Unschöne Optik, fehlerhafte Sounds, hakelige Steuerung, schlechtes Trefferfeedback und vor allem Bugs über Bugs, Abstürze inklusive. Nee, da muss dringend nachgebessert werden, Rockstar. Sofern das überhaupt möglich ist...

Dungeons & Dragons: Dark Alliance



Zu Baldur's Gate erschienen einst zwei richtig gute Ableger namens Dark Alliance 1 und 2, die das Core-RPG-Korsett der Hauptreihe über Bord warfen und uns stattdessen in bester Diablo-Manier durch Dungeons hetzten. Nie von gehört? Nun, ist ja auch schon ein bisschen her, erschienen die beiden Titel schließlich für die Playstation 2, waren dort aber echte Fanlieblinge. Für den geistigen Nachfolger

D&D: Dark Alliance waren wir daher guter Dinge, dem unpassenden Action-Trailer inklusive Metal-Song zum Trotz. Das fertige Spiel war aber dann eben genau das nicht: fertig. Bugs und Balancing-Probleme zogen sich durch die gesamte Story, was vor allem Solospieler schnell die Nerven kostete. Zudem waren Levels und Gegner recht eintönig. Schade drum!

Battlefield 2042



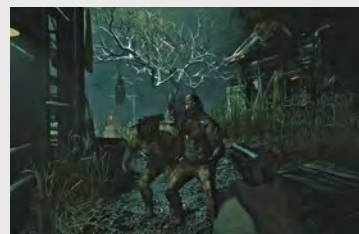
Kommen wir nun zu den Spielen auf unserer Liste, die eher das Prädikat „Enttäuschung“ und nicht so sehr „Flop“ verdient haben. Am häufigsten genannt wurde dabei der neueste Battlefield-Ableger aus dem Hause Electronic Arts – und das waren sicherlich nicht nur diejenigen unter uns, die bereits im Vorfeld über die wegrationalisierte Kampagne enttäuscht waren. Viel mehr trübten – so langsam erkennen wir hier ein Muster auf der Seite – zahlreiche Bugs und Technikprobleme den Start des Mehrspieler-Shooters. Hinzu kamen ein wenig motivierender neuer Modus mit Hazard Zone sowie einige fragwürdige Designentscheidungen, etwa die Abkehr von den Klassen, die das Teamplay leiden lässt. Und wo vergangene Battlefields echte Grafikbomben waren, wirkt 2042 mitunter überraschend detailarm und karg.

Biomutant



Das Open-World-Abenteuer der schwedischen Entwickler Experiment 101 hatte es bereits im Vorfeld etwas schwer. Mehrmals musste das skurrile Projekt um einen anthropomorphen Waschbären verschoben werden, zwischendurch war es sogar geraume Zeit völlig ruhig um das Spiel. Zum Release lag dann der Verdacht nahe, dass sich das kleine Studio mit Biomutant vielleicht verhasst hat und schlicht zu ambitioniert war. Denn das Ergebnis war nichts Halbes und nichts Ganzes, getrübt zudem durch – richtig! – erhebliche Technikprobleme. Doch auch abgesehen davon waren die Missionen schwach designt und die interessante Storyprämisse eher langweilig umgesetzt, Entscheidungen ohne wirkliche Auswirkungen inklusive. Unter dem Strich nicht wirklich schlecht, aber auch nicht toll.

Resident Evil: Village



Das am besten bewertete Spiel auf dieser Seite wurde auch nicht allzu oft genannt, aber für Platz 4 bei den Enttäuschungen (dritter wurde GTA) hat es dann doch gereicht. Das mag an der Neuausrichtung der Reihe mit Teil 7 vor ein paar Jahren liegen, denn die Ego-Perspektive hat die Fans der Reihe nicht durchweg begeistert. Das mag aber auch am recht niedrigen Schwierigkeitsgrad des achten Teils liegen. Oder daran, dass der Gruselfaktor, der die Reihe einst ausmachte, im neuesten Ableger fast auf null gefahren wurde, wodurch der Action-Teil deutlich prominenter ist. Einige Passagen gehen schon fast als Shooter durch – nicht jedermanns Sache. Oder aber es liegt an der wenig unterhaltsamen Story mit fast schon geschichtsträchtig hanebüchenem Twist.



Johannes Gehrling
Social-Media-Redakteur

Spiel des Jahres:
Metroid Dread <3

Film des Jahres:
Godzilla vs. Kong

Album des Jahres:
Piano Forever von Lgoony

Fazit 2021:
Anfangs blöd, in der Mitte gut, Ende blöd

Wünsche für 2022:

Viele schöne Frühlings- und Sommertage, ganz viel Zeit mit Freunden, entspannte Ausfahrten mit dem Roller, weniger Pandemie und dafür mehr Freiheit, normales Leben und Spaß!



Philipp Sattler
Redakteur

Spiel des Jahres:
F1 2021

Serien des Jahres:
Loki und Hawkeye

Zahl des Jahres:
675 – gehörte Stunden an Audible-Hörbüchern in 2021

Fazit 2021:
365 Tage, 52 Wochen, 12 Monate und glücklicherweise ein Ende!

Wünsche für 2022: Die Welt nicht mehr nur durch einen Bildschirm sehen und endlich wieder verreisen – vollkommen egal ob Urlaub oder Dienstreise!



Matthias Schöffel
Layouter

Spiel des Jahres: It Takes Two

Bücher des Jahres:

Die Verteidigung von Fridolin Schley; Blond von Joyce Carol Oates; Sodom und Berlin von Ivan Goll

Alben des Jahres:

Animal von Lump; Things Take Time, Take Time von Courtney Barnett

Filme des Jahres: Der Rausch; The Father; The French Dispatch; Fabian

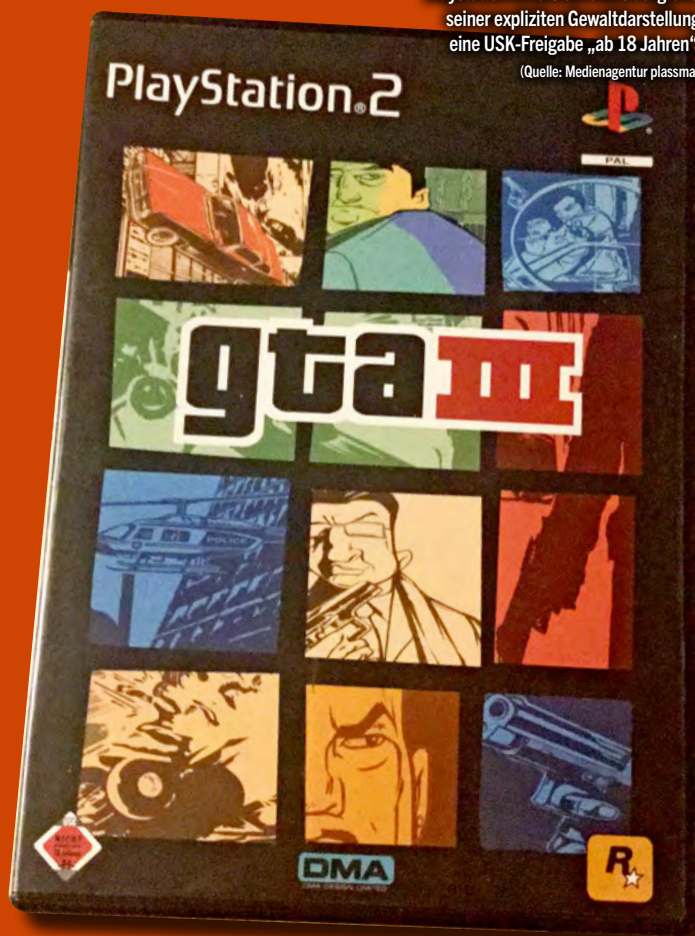
Fazit 2021: War was? Hab ich was verpasst?

Wunsch für 2022: Dass wieder Vernunft einkehre

20 Jahre Grand Theft Auto 3

So entstand der Open-World-Klassiker!

DMA Design und Rockstar Games starteten vor 20 Jahren die Open-World-Revolution! In unserem Report blicken wir zurück auf die Entstehung von Grand Theft Auto 3.



Das minimalistische, aber stylische Cover der originalen deutschen Playstation-2-Version. GTA 3 aufgrund seiner expliziten Gewaltdarstellung eine USK-Freigabe „ab 18 Jahren“.

(Quelle: Medienagentur plasmma)

REPORT Egal, ob in Action-Rollenspielen wie Cyberpunk 2077, Fantasy-Epen à la The Witcher 3 oder futuristischen Abenteuern wie Horizon: Zero Dawn – Spiele mit einer offenen, dreidimensionalen Welt gehören 2021 im Gaming-Alltag einfach dazu. Doch vor 20 Jahren sah die Spielereischaft ein wenig anders aus. Das Open-World-Genre steckte noch in den Kinderschuhen und nur wenige Entwickler wagten sich an die Darstellung umfangreicher Welten mit maximalen Freiheiten.

Bis heute gilt das zuerst am 22. Oktober 2001 für Playstation 2 veröffentlichte Grand Theft Auto 3 als

wichtigste Triebfeder der Open-World-Thematik. Der schottische Entwickler DMA Design und US-Publisher Rockstar Games wagten sich damals auf unbekanntes Terrain und lieferten nach den Top-Down-Actionspielen Grand Theft Auto (1997) und Grand Theft Auto 2 (1999) ein ambitioniertes Gangster-Abenteuer ab, das aus heutiger Sicht mehr als wegbereitend war. Nicht nur, dass mit dem inzwischen 20 Jahre alten Spiel technische Grenzen durchbrochen wurden, auch die Verknüpfung von Gameplay und Story ist bis heute Vorbild für viele Produktionen. Grand Theft Auto 3 ist ein Meilen-

stein, dessen Entwicklung die kreativen Köpfe dahinter aber vor viele Herausforderungen stellte.

Die holprigen Anfänge des Open-World-Pioniers

Grand Theft Auto 3 entstand in Zusammenarbeit des im schottischen Edinburgh ansässigen Studios DMA Design und dem im Dezember 1998 gegründeten New Yorker Entwickler und Publisher Rockstar Games. DMA Design hatte sich in der Vergangenheit durch Titel wie die C64-Umsetzung von Shadow of the Beast, Lemmings (beide 1990 veröffentlicht) und nicht zuletzt dem ersten Grand Theft Auto

bereits einen guten Namen in der Gamesbranche erarbeitet. Die Entwicklung einer offenen, dreidimensionalen Spielwelt reizte das Team und spielte unter anderem in dem 1998 exklusiv für das Nintendo 64 veröffentlichten Body Harvest eine große Rolle.

Mit Beendigung der Arbeiten an dem 3D-Action-Adventure startete DMA Design mit der Konzeption und später mit Entwicklung von Grand Theft Auto 3 – in Zusammenarbeit mit dem neu gegründeten Unternehmen Rockstar Games. Aus heutiger Sicht undenkbar: Wie Leslie Benzie, der damalige Lead Producer gegenüber der US-Spie-

Quelle aller Bilder, wenn nicht anders angegeben: Moby Games

lewebseite IGN (<https://www.ign.com/articles/2001/02/23/grand-theft-auto-3-interview-with-dma>) etwa sechs Monate vor Release des Spiels erklärte, arbeiteten damals lediglich 23 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter bei DMA Design. Sie standen im engen Austausch mit Rockstar. Benzie beschreibt die Zusammenarbeit mit Rockstar und die Konzeption von GTA 3 als sehr simpel: „Als wir bei DMA und Rockstar Ideen entwickelten, entstanden diese sehr natürlich aus dem ursprünglichen Grand Theft Auto und dessen Non-Linearität und Freiheiten heraus. (...) Die Grand-Theft-Auto-Serie erschuf das Crime- und Verfolgungsjagd-Genre, das später Titel wie Driver versuchten, umzusetzen. Grand Theft Auto 3 allerdings lässt sich nicht so leicht klassifizieren oder in ein aktuelles Genre stecken. Es besitzt und verbindet Elemente verschiedener Third-Person-Spielarten: Action, Rollenspiel, Shooter und Racing.“

Der GTA-Lead-Producer gab sich zum Zeitpunkt des Interviews selbstbewusst. Allerdings verlief gerade der Beginn der Entwicklung alles andere als problemlos. Das, was wir heute als weltweites Unternehmen Rockstar Games

kennen, entstand damals erst. Rockstar selbst erwuchs im Dezember 1998 als Tochterunternehmen von Take-Two Interactive. Sam und Dan Houser wechselten damals mit nach New York und gelten als treibende Kräfte hinter der Marke Grand Theft Auto. Trotzdem sorgten diese Umstrukturierungen für Unruhe und auch für personelle Abgänge.

Die von Benzie beschriebene Konzeptionsphase klingt in einem 2011 von Gamespot (<https://www.gamespot.com/articles/dan-houser-opens-up-about-grand-theft-auto-iii/1100-6341347/>) mit GTA-Lead-Producer Dan Houser geführten Interview nicht ganz so rosig. „Selbst die Entwickler waren sich bei dem Entstehungsprozess uneinig. Viele Leute sind anfangs nicht bei uns geblieben, weil wir DMA nach Edinburgh brachten und so schließlich Rockstar North aufbauten. Einige dieser Leute dachten, dass die Sache aus unterschiedlichen Gründen nicht funktionieren würde.“ Laut Houser sei man damals naiv an die Entwicklung von Grand Theft Auto 3 herangegangen und habe sich zu sehr auf die Erfolge der Vorgänger verlassen. Im Interview führte er diese



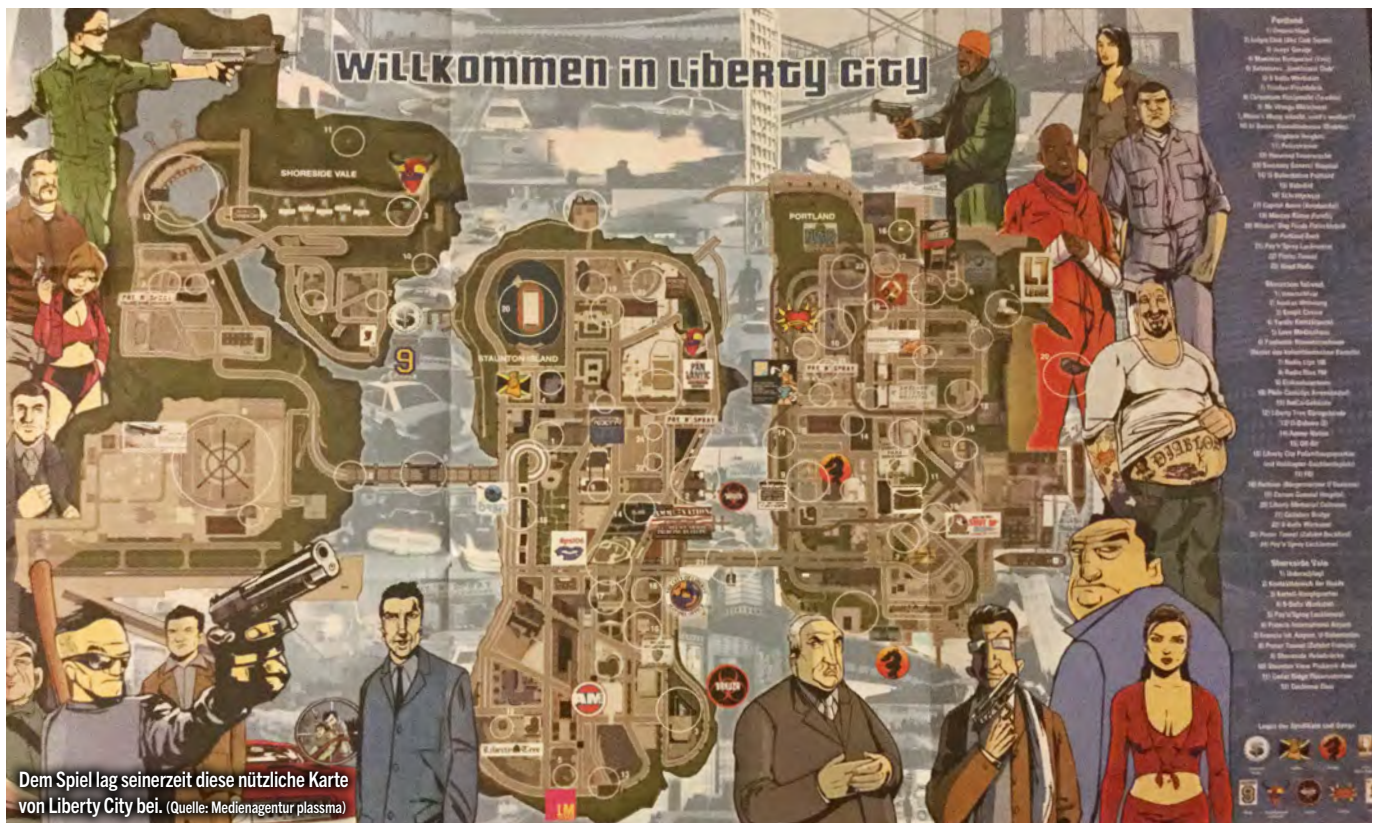
falsche Sicherheit aus: „Anfangs dachten wir, die Entwicklung würde ein Kinderspiel. Wir nehmen Grand Theft Auto, bessern einige Kleinigkeiten aus, die wir nicht mögen, verpacken es in 3D und fertig.“

Grand Theft Auto 3 stößt an technische Grenzen

Die ersten beiden Teile der Grand-Theft-Auto-Serie waren in 2D gestaltet und für ihre Freiheiten bekannt. Viele spielten die Top-Down-Action-Titel, ohne sich jemals mit der Geschichte oder den Charakteren zu beschäftigen. Für

Grand Theft Auto 3 aber wollte das Entwicklerteam Story, Gameplay und spielerische Freiheiten miteinander verbinden.

Intern gab es viele, die den Wechsel von 2D zu 3D nicht befürworteten. Producer Dan Houser bestätigte dies 2011 im Gespräch mit IGN (<https://www.ign.com/articles/2011/10/18/dan-houser-talks-grand-theft-auto-iii>): „Für Grand Theft Auto 3 bestand die Herausforderung darin, eine 3D-Story zu erzählen. Der Sound musste sich nach 3D anhören und selbst das Radio sollte wie in einer dreidi-



Die Zwischensequenzen wurden in Spielgrafik gehalten. Hier im Bild: Luigi Goterelli, seines Zeichens Zuhälter und Bordellbetreiber. Er wurde gesprochen von US-Schauspieler Joe Pantoliano.



Du könntest mir einen Gefallen tun.

mensionalen Welt klingen. Wir versuchten stets, das Spiel so einheitlich wie möglich zu gestalten.“ Dieser Anspruch zog sich durch alle Bereiche und stellte das Team vor enorme Aufgaben. Houser: „Wenn du all diese Figuren auf den Straßen darstellst, müssen diese auch sprechen können. Dafür benötigt man ein komplettes System und man muss noch etwas viel Verrückteres schaffen: Achttausend Stimmen oder achttausend Dialogzeilen aufnehmen. Wir sprechen hier von einer Zeit, in der etwa ein Jahr zuvor die CD-ROM-Ära endete. Unser Vorhaben erschien wahnsinnig.“

Die Entwickler entschieden sich für die Playstation 2 als Platt-

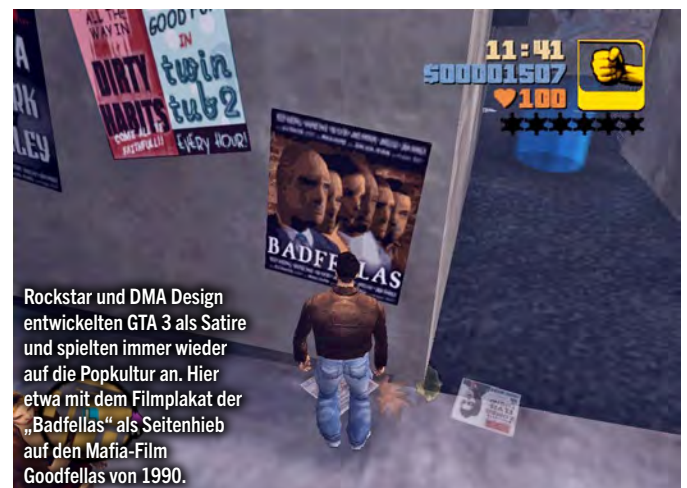
form – nicht zuletzt aufgrund der gegenüber der ersten Sony-Konsole überlegenen Hardware und des verbauten DVD-Laufwerks. Der im Vergleich zur klassischen CD größere Medienspeicher schenkte dem Team mehr Möglichkeiten für die Darstellung der Grafik, aber vor allem für den Sound. Allerdings stieß man an anderer Stelle sehr schnell an Grenzen: Der in der PS2 integrierte Arbeitsspeicher von – aus heutiger Sicht lachhaften – 32 Megabyte sorgte für massive Probleme. Die Spielwelt, die Bewohner und auch die Darstellung des Geschehens an sich stellten die Entwickler vor Schwierigkeiten, die sie im Vorfeld nicht einkalkuliert hat-

ten. „Nach etwa einem Jahr, vielleicht waren es auch zehn Monate, hatten wir die Stadt, die Autos und einige Waffen, aber eine enorme Menge an Problemen, die wir noch nicht lösen konnten. Wir dachten: Wenn die Sache in die Richtung geht, die wir uns vorstellen, wird das Spiel unglaublich. Aber wie zur Hölle lösen wir diese Probleme?“ Eine Lösung für die „Speichersorgen“ war unter anderem das Teilen der Spielwelt in die drei Distrikte Portland, Staunton Island und Shoreside Vale.

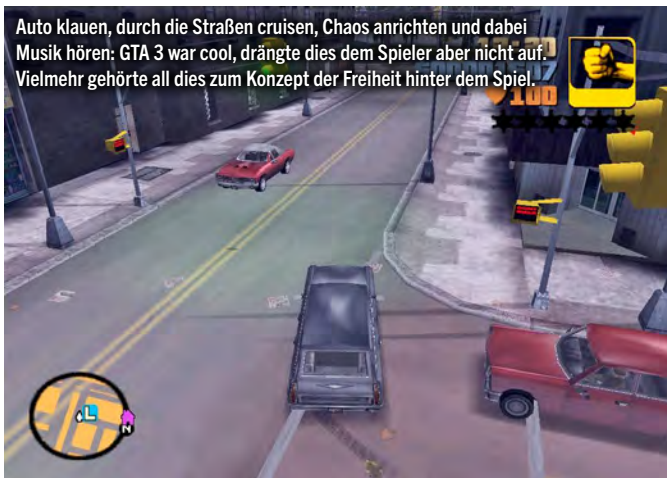
Liberty City, der Schauplatz des Spiels, wurde zwar durch New York City inspiriert, war aber keine plumpe Kopie der US-Metropole.

Vielmehr sollte es eine typische, amerikanische Großstadt im Mittleren Westen oder der Ostküste widerspiegeln. Für die Grand Theft Auto-Serie war Liberty City vor allem deshalb so bedeutend, weil das Team bei der Konzeption erkannte, wie wichtig es ist, dass die Spielwelt individuell ist und einen eigenen Stil besitzt. Liberty City in GTA 3 wirkte schroff und düster, war aber zugleich ein Ort der Gegensätze und Begegnungen. Eine besondere Rolle nahmen auch die Bewohner der Stadt ein: Sie bevölkerten die Straßen und waren ein einfacher Indikator für die Gegend, in der man sich gerade aufhielt. Sie er-

Ein typisches Bild aus GTA 3: Die eigene Spielfigur joggt die Straße entlang. Vor ihr sieht man Fußgänger und Geschäfte. Oben rechts durch die Polizei-Sterne dargestellt: das Fahndungslevel.



Rockstar und DMA Design entwickelten GTA 3 als Satire und spielten immer wieder auf die Popkultur an. Hier etwa mit dem Filmplakat der „Badfellas“ als Seitenhieb auf den Mafia-Film Goodfellas von 1990.



Auto klauen, durch die Straßen cruisen, Chaos anrichten und dabei Musik hören: GTA 3 war cool, drängte dies dem Spieler aber nicht auf. Vielmehr gehörte all dies zum Konzept der Freiheit hinter dem Spiel.

zählten somit unterschwellig die Geschichte des Spiels mit.

Story, Musik und Sound

Die größte Herausforderung für die Entwickler lag aber im Missionsdesign und darin, dem Spieler maximale Freiheiten zu geben, ohne dass die Geschichte dabei untergeht. In GTA 2 spielte das Storytelling eine untergeordnete Rolle. Im dritten Teil aber wollte das Team mehr: Jede Mission sollte sich wie eine eigene Mini-Story anfühlen und interessante Charaktere sowie einen Spannungsbogen und einen Abschluss bieten. Die Geschichte sollte den Spieler durch das Geschehen führen und als roter Fa-

den dienen – trotz aller Freiheiten. Letztere erschwerten übrigens die Qualitätssicherung, weil einfach jeder Tester anders an GTA 3 heranging. Die einen folgten den Missionen, andere tobten sich in der offenen Spielwelt aus. Das Finden und Reproduzieren von Fehlern glich der Suche nach der berühmten Nadel im Heuhaufen. Das aber nur nebenbei erwähnt.

„Eine wirklich gute Geschichte macht aus, dass sie dich durch die Spielerfahrung führt. Ja, du kannst clevere Plot-Twists und andere Ideen einbauen, aber für ein Spiel dieser Art benötigte man etwas, das dich über die Karte führt und bei Laune hält“, brachte Houser



In GTA 3 gibt es auch Nebenjobs abseits der Hauptmissionen. Hier etwa verdient sich Protagonist Claude als Taxifahrer ein wenig Geld dazu. Das Minispiel griff das Konzept des Arcade-Klassikers Crazy Taxi gekonnt auf.

diese Problematik auf den Punkt. In diese Kerbe schlug schließlich auch der stumme Held, der sich später als Gangster mit dem Namen Claude herauskristallisierte. Obwohl er nicht sprach, entwickelte er durch das Erlebte doch eine eigene Persönlichkeit und war somit die ideale Identifikationsfigur für den Konsumenten.

Die in Spielgrafik präsentierten Zwischensequenzen eröffneten jedoch die Gelegenheit, auch prominente Sprecher einzusetzen. Bereits in Grand Theft Auto 3 kamen bekannte Schauspielerinnen und Schauspieler wie Frank Vincent (Die Sopranos), Joe Pantoliano (Matrix, Memento, Die Sopranos),

Michael Madsen (Kill Bill Vol. 1, Reservoir Dogs) oder Michael Rapaport (Boston Public) zum Einsatz. In der heutigen Zeit setzt Rockstar Games auf weniger bekannte Talente, da diese meist zeitlich flexibler sind. Damals allerdings brachte es dem „neuen“ Grand Theft Auto zusätzliche Glaubwürdigkeit und unterstrich obendrein den Anspruch als spielbarer Film.

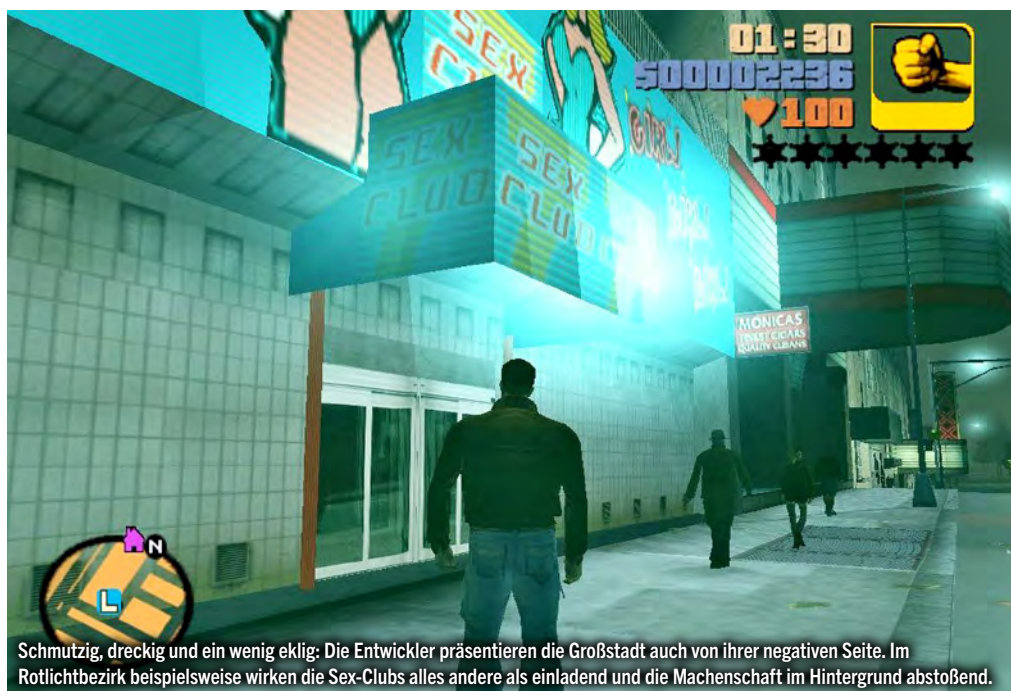
Ein weiterer wichtiger Baustein im Gesamtkonstrukt GTA 3 waren die integrierten Radiostationen mit 52 lizenzierten Songs und eigens eingesprochenen Moderationstexten und Nachrichten. Für die Entwickler waren die Radiostationen weit mehr als pure Beschallung der Spieler. Sie dienten dem Storytelling, und entsprechend viel Arbeit floss auch in diesen Bereich. Dan Houser betont die Bedeutung der Radiofunktion: „Sam Houser und Craig Conner haben damals diese Aufgabe übernommen. Sie haben über jede Single auf jedem Radiosender gestritten. (...) So fanden wir aber Musik, die einzigartig für das Spiel war und zu der Umgebung passte.“ Für ihn war es auch besonders wichtig, dass Spielerinnen und Spieler den Soundtrack und damit neue Musik kennenlernten. Anfangs hielten sich viele noch an die ihnen bekannten Genres wie Hip-Hop oder Rock. Später probierten aber immer mehr die übrigen Sender aus und fanden so womöglich Musik, die sie zuvor noch nicht kannten. Bildungsauftrag erfüllt!

Probleme durch 9/11

Rockstar Games ist heute bekannt dafür, dass sich das Team ungern in die Karten schauen lässt.



Auch wenn Liberty City kein Abbild von New York City darstellte, so nahm das Spiel zahlreiche Anleihen an der US-Metropole.



Schmutzig, dreckig und ein wenig eklig: Die Entwickler präsentieren die Großstadt auch von ihrer negativen Seite. Im Rotlichtbezirk beispielsweise wirken die Sex-Clubs alles andere als einladend und die Machenschaft im Hintergrund abstoßend.

GTA 3 aber präsentierte man auf der Electronic Entertainment Expo 2001 in Los Angeles und erwartete große Reaktionen der angereisten Presse. Doch das genaue Gegenteil war der Fall. Viele der Fachbesucher konnten mit dem neuartigen Konzept nichts anfangen und wussten nicht so recht, was sie von dem Spiel halten sollten. Dan Houser erinnert sich: „Wir reisten zur E3 2001 und plötzlich war jeder Feuer und Flamme für State of Emergency (ebenfalls ein Rockstar-Spiel, Anm. d. Red.). Niemand interessierte sich für GTA 3.“ Das Team war verunsichert und fragte sich, ob man Fehler gemacht hätte. Die allgemeine Wahrnehmung veränderte sich in den Monaten bis

zum Release. Doch ein Feuer der Vorfreude brannte hier nicht.

Das Spiel hätte eigentlich im 02. Oktober 2001 weltweit auf den Markt kommen sollen. Allerdings veränderten die Terroranschläge vom 11. September 2001 nicht nur das Zeitgeschehen, sondern auch die Pläne hinter Grand Theft Auto 3. Am 19. September 2001 kündigte Rockstar schließlich an, dass man die Veröffentlichung des Spiels um drei Wochen nach hinten verschieben werde.

Dan Houser erlebte (<https://www.engadget.com/2011-10-21-dan-houser-looks-back-on-gta-3-ten-years-later.html>) diese unruhige Zeit in New York City: „Wir konnten für fünf Tage nicht ins

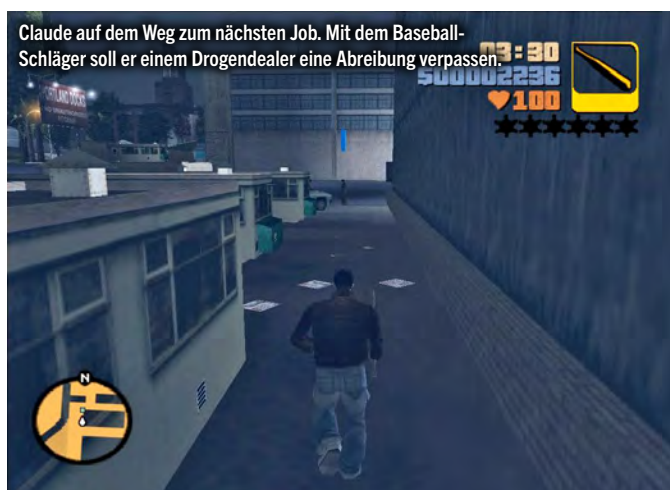
Büro, um zu arbeiten. Überall waren Straßensperren.“ Die Verschiebung hatte also praktische Gründe, allerdings nahm das Team auch kleinere Korrekturen am Spiel selbst vor und entfernte womöglich anstößige Inhalte. Houser zufolge wurde eine Mission gestrichen. Außerdem passte man einen über Liberty City fliegenden Jumbo-Jet an. Dieser war zwar nur Kulisse, allerdings bestand die Gefahr, dass dieser in Gebäude hineinfliegen könnte. Auch einige der eingebauten Radiosendungen wurden leicht überarbeitet, ebenso wie das amerikanische Cover von GTA 3, auf dem unter anderem eine eingestürzte Brücke zu sehen war. Durch die unmittelbare Nähe zum

Geschehen war das Team extrem sensibilisiert und wollte entsprechend professionell mit dem Thema umgehen.

Diese Maßnahmen verhindern indes nicht, dass das Spiel in vielen Ländern aufgrund der Gewaltdarstellung und den erwachsenen Inhalten in die Kritik geriet. In Deutschland kam GTA 3 nur geschnitten und ohne Bluteffekte auf den Markt. Auch wenn die Spielwelt und deren Geschichte als Satire ausgelegt waren, so ist sich Dan Houser über den Ersteindruck bewusst, den das Spiel hinterlässt: „Du kannst dir natürlich nach fünf Minuten zuschauen eine eigene Meinung bilden: Dies ist der letzte Dreck oder es ist brilliant ... oder auch irgendwas dazwischen. Aber du wirst die Satire nicht verstehen, wenn du dich nicht hinsetzt und es für mehrere Stunden spielst. Denn so wurde es designt. Die Satire kommt in feinen Nuancen. Du hörst Dinge im Radio oder von Gesprächen der Fußgänger. Vielleicht siehst du etwas auf Werbetafeln. Es sind oft Kleinigkeiten.“ Fans lieben den Humor bis heute – gerade in Verbindung mit den spielerischen Freiheiten, die jedes Grand Theft Auto bietet.

Millionenerfolg mit Vorbildcharakter

Grand Theft Auto 3 erschien schließlich am 22. Oktober 2001 für die Playstation 2 und wurde im Mai 2002 für Windows-PC und im Oktober 2003 für die Xbox umgesetzt. Auch wenn die Kritiken und das Feedback der Spieler überragend waren, machten sich die Entwickler Sorgen. Denn nahezu zeit-



Claude auf dem Weg zum nächsten Job. Mit dem Baseballschläger soll er einem Drogendealer eine Abreibung verpassen.



Als GTA 3 erschien, regte das Open-World-Epos nicht nur in Deutschland eine Diskussion über Gewalt in Videospielen an.



An anderer Stelle wird Claude selbst zum Zuhälter. In einer Mission muss er erst die Prostituierte Misty aufgabeln und sie anschließend bei ihrem Kunden abliefern.

Joey...

gleich kam Hideo Kojimas Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty für die PS2 auf den Markt. Die Marke Metal Gear war etabliert – und größer als Rockstars Gangster-Epos. „Metal Gear Solid 2 erschien und war ein tolles Spiel. Aber Grand Theft Auto 3 hatte einfach ein verrücktes Momentum. Metal Gear war eine Woche an der Spitze der Verkaufscharts, ehe Grand Theft Auto diese wieder übernahm. Es gab eine Explosion im Untergrund. Jeder sprach darüber. Immer mehr und

immer mehr. Bis Ende Januar oder Februar war die Aufregung konstant groß. An diesem Punkt merkten wir: Okay, dieses Spiel hat die nächste Stufe erreicht“, erklärte Houser im IGN-Interview.

Die Kritiker überschlugen sich vor Lob. Das Official PlayStation Magazine in den USA bezeichnete Grand Theft Auto 3 als „das innovativste, ungewöhnlichste und brillianteste Videospiel.“ In anderen Medien wurden besonders der Sound und die verschiedenen Ra-

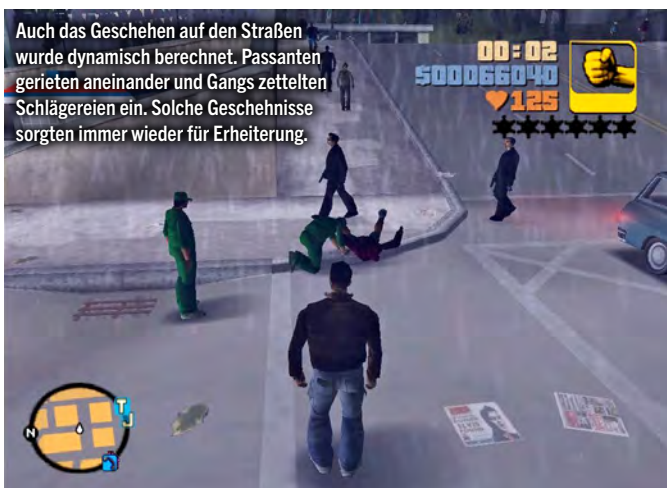
diostationen gelobt. Bis heute hält die PS2-Version von GTA 3 einen Metacritic-Score von 97 Punkten und gehört damit zu den am höchsten bewerteten Mainstream-Spielen überhaupt. Dieser Erfolg schlug sich auch in den Verkaufszahlen nieder: GTA 3 war 2001 das am häufigsten verkaufte Videospiel weltweit und ging über die Jahre mehr als 14,5 Millionen Mal über die Ladentheke. Der Hype war enorm und zog auch im Nachgang noch unzählige Ehrungen nach sich: Gamesradar etwa lobte es als „wichtigstes Spiel des Jahrzehnts“, und bei IGN landete es unter den „zehn einflussreichsten Spielen aller Zeiten“. Aus dem einstmaligen unscheinbaren Top-Down-Actionspiel erwuchs so eine der größten Marken aller Zeiten, die weit über die Grenzen der Computer- und Videospiel-Community bekannt wurde und längst in den Feuilletons dieser Welt zu Hause ist. Mit Grand Theft Auto 3 erschuf Rockstar einen Meilenstein, der das Genre der Open-World-Spiele definierte und unzählige Nachahmer wie beispielsweise True Crime: Streets of LA (2003), Saints Row (2006) oder Sleeping Dogs (2012)

inspirierte. Viele Entwickler versuchten sich am großen „GTA-Killer“, doch bis heute kommt niemand an die brillanten Produktionen von Rockstar Games heran.

Die Legende lebt ... so halbwegs

Der lange Arm von Grand Theft Auto 3 reicht bis hin ins Jahr 2021. Erst vor Kurzem veröffentlichte Rockstar Games offiziell Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition mit „technisch aufgewerteten Neuauflagen“ von Grand Theft Auto 3, Grand Theft Auto: Vice City und Grand Theft Auto: San Andreas enthalten. Die am 11. November 2021 erschienene Trilogie bringt also die Open-World-Vergangenheit in die Gegenwart, war aber eher ein technischer Griff ins Klo, wie unser großer Test weiter vorne im Heft aufzeigt. Das ist natürlich extrem enttäuschend – sollte aber das Vermächtnis des dritten Teils nicht nachhaltig beschädigen. Fleißig nachgepatcht werden darf natürlich trotzdem, damit neue Fans das Spiel genießen können – genauso wie PS2-Besitzer damals vor 20 Jahren.

OLAF BLEICH, BENEDIKT PLASS-FLESSSENKÄMPER
& SASCHA LOHMÜLLER



Auch das Geschehen auf den Straßen wurde dynamisch berechnet. Passanten gerieten aneinander und Gangs zettelten Schlägereien ein. Solche Geschehnisse sorgten immer wieder für Erheiterung.

Breite Zielgruppe: Zur Hausmesse „FarmCon“ kommen jedes Jahr Tausende Fans, die den LWS feiern und zeigen: Die Sim spricht eine große Spielerschaft an.
(Foto: Giants Software)

Spieltiefe: Wer will, holt sich mit „Precision Farming“ ein komplexeres Spielerlebnis.

Faszination Landwirtschafts-Simulator Von E-Sport, Moddingkultur und Fanfesten

Der Spieleherbst 2021 ist vollgepackt mit Blockbustern, die Millionen Spieler versammeln. Doch zittern sie in Deutschland und Europa vor einem Konkurrenten: dem Landwirtschafts-Simulator! Wir gehen der ganzen Sache auf den Grund und klären, was hinter der Faszination steckt.

REPORT I Battlefield, Call of Duty, Far Cry: Der Spieleherbst ist voll mit Blockbustern, die Millionen von Spielern versammeln. Doch zittern sie in Deutschland vor einem Konkurrenten, von dem ebenfalls ein neuer Titel kommt: dem Landwirtschafts-Simulator!

Seit über einem Jahrzehnt werden die Spiele des LWS entwickelt und seitdem steht die Reihe als Dauerbrenner in den Spielecharts bei uns in Deutschland. Wir gehen dem Ganzen auf den Grund, haben mit den Entwicklern, Fans und Profi-Spielern gesprochen und klären, was hinter der Faszination steckt, dem digitalen Landleben zu frönen.

Ab auf den Acker!

Das Jahr 2008 ist ein gutes Spieljahr mit GTA 4, Fallout 3, Left 4 Dead oder Dead Space. Es gab viel zu tun, und doch wenden sich eini-

ge Spieler ab, um vor dem PC Felder zu pflügen, Pflanzen zu düngen und die Ernte einzufahren. Am 14. April 2008 bringt die Entwicklerfirma Giants Software aus der Schweiz mit nur zwei Entwicklern den Landwirtschafts-Simulator 2008 auf den Markt. Auf den ersten Blick ein extremer Nischentitel mit kruder Grafik. Die Landschaften detailarm, die Animationen abgehackt und Modelle haben teilweise nur blanke, farbige Texturen. Trotzdem kann bereits beim Debüt mit dem Landmaschinenhersteller Fendt ein großer Partner gewonnen werden, der seine Traktoren für das Spiel lizenziert.

Außerdem scheint das Kernelement, das bis heute den Landwirtschafts-Simulator ausmacht, auch damals schon gut zu funktionieren: die Feldarbeit. Bereits 2008 muss man seinen Acker pflügen, säen,

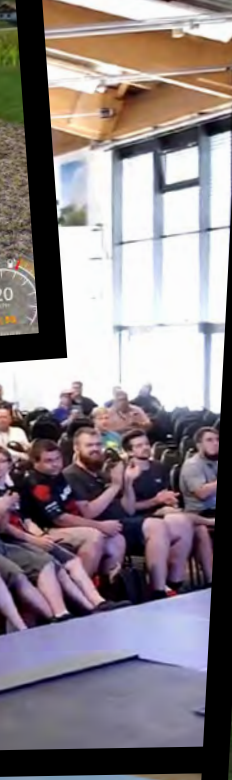
die Pflanzen düngen und ernten, um seinen Ertrag schlussendlich zu verkaufen. Vom eingebrachten Geld legt man sich dann neue Landmaschinen zu. Dieser Gameplayloop trifft einen Nerv bei vielen Spielern. Trotz Krümelgrafik klettert der LWS 2008 innerhalb kurzer Zeit in die hohen Positionen der Verkaufscharts. Mit solch einem Erfolg haben die Entwickler zwar nie im Leben gerechnet, doch stehen sie schnell mit dem passenden Surfbrett bereit, um die sich anbahnende Erfolgswelle zu reiten. Seit 2009 erscheint – mit Ausnahme von 2020 – jedes Jahr ein neuer Teil der Simulation, entweder für PC und Konsolen oder mobile Plattformen. Innerhalb der Jahre hat man sich dabei eine ordentliche Fanbase aufgebaut.

Laut Martin Rabl, Head of Marketing & PR bei Giants, liegt das

an vielen Faktoren. Einer der wichtigsten sind die Entschleunigung und Selbstbestimmung. Der Landwirtschafts-Simulator lässt einem die Möglichkeit, das Tempo seines Fortschritts selbst festzulegen. Wie viele Felder bewirtschaftet man, wann bringt man die Ernte weg und welches neue Gerät kauft man sich? Alles Fragen, die man sich in Ruhe selbst beantworten kann.

Das Konzept geht auf und wird über die Jahre ausgebaut mit Viehzucht, Holzfällerarbeit und mehr. Das bringt den LWS seit seinem Start auf über 25 Millionen verkaufte Einheiten. Das liegt zwar nicht bei den astronomischen Summen eines Call of Duty oder GTA 5, trotzdem würde sich so mancher Publisher ähnliche Erfolge wünschen. Ein Erfolg, der mit dem Landwirtschafts-Simulator 22 weiter ausgebaut werden soll.

Zum Anfassen: Mit großen Maschinen auf Tuchfühlung gehen, gehört zum Reiz der Serie.



Aufbau West: Im LWS 22 können Spieler jetzt auch eine Farm in den USA hochziehen.

„Vom Kleinkind bis zum Rentner“

Das zu schaffen, ist absolut nicht unwahrscheinlich, denn der Pool aus potenziellen Spielern ist riesig, wie Randy Pfeifer, Betreiber der Youtube-Channel „Cornhub“ und „SachsenLetsPlayer“ meint:

„Der Vorteil am LWS ist ja, dass er eine USK-Freigabe ab 0 Jahren hat, also theoretisch kann es jeder spielen, vom Kleinkind bis zum Rentner. Jeder weiß: Du hast einen Traktor, du hast einen Grubber –

du machst Felder damit. Du hast einen Mähdrescher und drischst das Korn damit. Das versteht auch ein kleines Kind. Erfahrene Spieler bringen per Mod mit Bodenproben

und Precision Farming mehr Realismus rein.“ Seit 2016 veranstaltet Giants die eigene „FarmCon“ und geht dort mit der Community auf Tuchfühlung. So bestätigt sich das Bild der breiten Bevölkerungsschicht. Die schließt sogar Landwirte selbst ein, die im Simulator neue Traktoren begutachten oder Bereiche außerhalb der eigenen Spezialisierung entdecken können. Die Affinität für so ein spezielles Genre wie das des Landwirtschafts-Simulators haben viele gar nicht auf dem Schirm. Dabei steckt mit Bodenbeschaffenheit, Düngemiteleinsetzung, Tierzucht und mehr eine ungeahnte Tiefe im Spiel, die Neulinge überrascht. Um diese Tiefe auszubauen, fügt der dieses

Jahr erschienene Landwirtschafts-Simulator 22 neue Features ein, die sich Spieler schon lange wünschen. Mit den Jahreszeiten müssen sich digitale Landwirte an den Kalender halten und zur richtigen Zeit ihre Saat ausbringen und ernten. Produktionsketten erweitern das Geschäft um Teile der verarbeitenden Industrie, und mit dem neuen Sounddesign sollen Spieler noch tiefer eintauchen. Doch sind diese Features gerade für PC-Spieler nicht unbedingt neu. Mit beliebten Mods gab es die neuen Elemente vielfach schon im Vorgänger.

Ich modde dir was!

Schon seit dem LWS 2008 bauen

Eigeninitiative: Der Landwirtschafts-Simulator lässt einem die Wahl. Im selbst gewählten Tempo werden Felder beackert und Tiere versorgt. Ist die Ernte eingefahren ...

... bringt man sie zum Händler. Vom Ertrag erweitert man den eigenen Bauernhof.



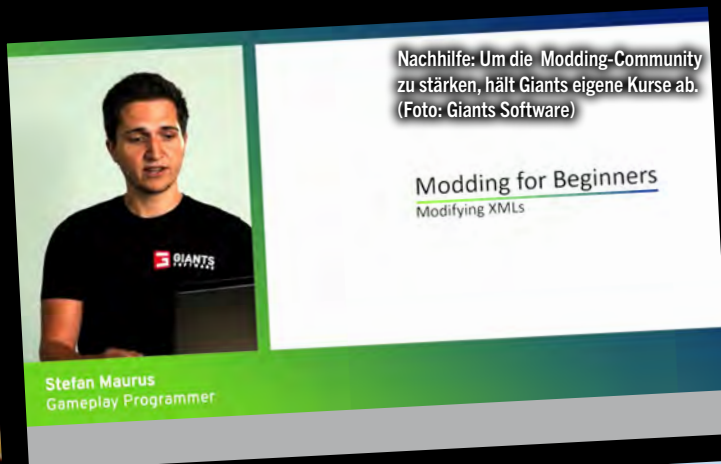
sich Enthusiasten Erweiterungen für ihren Simulator. Seien es nur Fahrzeuge und Geräte, die es nicht in der Vollversion geschafft haben, oder ganz neue Karten und Systeme. Dabei profitieren beide Seiten enorm. Auf der einen Seite geben die Entwickler ihre Werkzeuge an die Community, die sich damit ihren Simulator so spezialisieren kann, wie sie ihn sich wünscht. Auf der anderen Seite verlängert Giants damit den Support und das Interesse an jedem neuen Teil.

Bethesda fährt mit seinen Rollenspielen schon seit Jahrzehnten eine ähnliche Strategie. Unter

anderem deshalb ist Skyrim bis heute ein Dauerbrenner bei vielen Spielern. Die Modder werden mit dem Lebenszyklus der Spiele erfahrener im Umgang mit den Entwicklerwerkzeugen und erstellen immer aufwendigere Modifikationen für Spieler. Ein sich selbst erhaltendes Ökosystem. Das ist auch Giants selbst bewusst, die engen Kontakt zu ihrer Mod-Community halten. So ist die FarmCon ursprünglich als Treffen für Modding-Freunde entstanden, damit man auf Wünsche und Forderungen der Community eingehen kann.

Nichtsdestotrotz kann einem Entwickler das auch auf die Füße fallen. Einerseits gibt es Rufe aus der Community, die Giants vorwerfen, nur Features aus beliebten Mods in ihre neuen Teile einzubauen. Schließlich gibt es für den LWS 19 bereits Produktionsketten-Erweiterungen und die überaus beliebte Seasons-Mod fügt auch Jahreszeiten ins Spiel. Einer der Ersteller dieser Modifikati-

on arbeitet mittlerweile sogar bei Giants selbst. Andererseits können bei frei verfügbaren Modtools auch Inhalte von Spielern erstellt werden, die man eigentlich auf gar keinen Fall in seinem Spiel sehen will. So geschehen im März 2020, als eine Moddinggruppe die Map „Deutsche Heimat“ veröffentlicht. An sich nichts Ungewöhnliches, schließlich ist der LWS vor allem in Deutschland beliebt.



Sportlich: Mit der Farming-Simulator League veranstaltet man eine eigene E-Sports-Liga, die mit Preisgeldern von mehreren Hunderttausend Euro dotiert ist. (Foto: Giants Software)



Als engagierte Fans sich die Karte genauer anschauen, entdecken sie jedoch verfassungsfeindliche Symbolik an verschiedenen Stellen der Karte – subtil eingebaut. Zwar wird die Karte sofort nach Bekanntwerden gesperrt, doch der Shitstorm ist da. Nichtsdestotrotz ist die Moddingszene für den Landwirtschafts-Simulator ein mächtiges Werkzeug, das für eine lange Beliebtheit der einzelnen Teile sorgt. Doch ist das Universum des LWS beim Modsupport und der Neugier auf die Landarbeit noch nicht beendet. Mit dem LWS 19 erhält die Sim eine neue Facette, mit der keiner so wirklich gerechnet hat.

Sportliche Leistung

Seit 2019 veranstaltet Giants nämlich eine eigene E-Sports-Liga mit regelmäßigen Turnieren, die dann in einer großen WM gipfeln. Dabei treten jeweils zwei Dreierteams ge-

Abwechslung vom Alltag:
Der Landwirtschafts-Simulator bietet Abwechslung vom Alltag der Arbeit oder der Blockbusterspiele. Diese Nische wird mit jedem Teil größer.

geneinander an, die sich im Abernten und Heuballen pressen messen. Entstanden ist der kompetitive Modus laut Martin Rabl aus einem Messeauftritt des Herstellers. Dort wurden Interessierte zur Teilnahme an einer sogenannten „Bail Stacking Challenge“ aufgerufen, bei der Spieler auf Zeit eine gewisse Zahl Heuballen auf einen Wagen stapeln sollten. Das Konzept war ein Renner auf den Messen und so keimte die Idee des ausgebauten, kompetitiven Wettkampfes.

Das endgültige Regelwerk ist dabei komplex. Von einem ausgeklügelten Punktesystem über zufällige Pick-Ups im Match oder Fahrzeuge, die man für das gegnerische Team sperren kann, ist alles mit dabei. Dadurch versucht man, die Fairness zu bewahren, aber die Matches trotzdem spannend zu gestalten, denn es geht auch um eine Menge. Für die frisch beendete Saison 2021 wurde ein Preisgeld in Höhe von 250.000 Euro bereitgestellt. An den Start gehen private Squads, aber auch eigens von groß-

en Partnern gesponserte Teams. Zwar sind die Spieler keine Vollzeit-E-Sportler, doch ist der Trainingsaufwand, den viele Teams aufbringen, beachtlich. So erklärt uns Dominik „Dropwell“ Pühringer vom österreichischen „Team Lindner“, dass man während der laufenden Saison durchaus dreimal pro Woche für circa zwei Stunden trainiert. In den Tagen vor Matches übt man die eigene Taktik sogar täglich.

Doch nützt alles Training nichts, wenn der Modus nicht perfekt balanced ist. Ein Problem, mit dem auch andere E-Sports-Entwickler wie Riot oder Valve zu kämpfen haben. Giants optimiert den Turniermodus zwar stetig, doch das perfekte Rezept ist noch nicht gefunden. Laut Pühringer findet sich immer wieder mal eine „Super-Taktik“, die dann von allen Teams übernommen wird. Hier liegt es an Giants, die Spielbalance wiederherzustellen. Den E-Sports-Client kann sich übrigens jeder herunterladen, der den LWS 19 besitzt. Da-

rüber hinaus werden alle großen Turniere live bei Twitch übertragen und kommentiert. Alles in allem macht die League aus einem eher gemächlichen Simulator ein kompetitives Erlebnis. Ein Spin, den man beim ersten Berührungspunkt so gar nicht vermuten würde, der aber für Abwechslung sorgt.

Die Faszination der Abwechslung

Das ist am Ende vermutlich der größte Konsens, den man unter die Frage nach der Faszination um den Landwirtschafts-Simulator setzen kann. Sei es die Abwechslung, aus seinem alltäglichen Beruf auszubrechen und die Landarbeit kennenzulernen. Die Abwechslung, mit großen Maschinen in Berührung zu kommen, die man ausprobieren kann. Die Abwechslung sich selbst kreativ auszuleben und erste Schritte in der Spieleentwicklung zu machen, oder die Abwechslung von actiongeladenen und aufregenden Blockbuster-Spielen hin zu einem gemächlichen und entspannten Gameplay. Der Landwirtschafts-Simulator bietet eine große Palette an Möglichkeiten, die nicht nur für Fans von Ackerbau und Viehzucht interessant ist. Ob die Entwickler die Erfolgswelle rund um ihr sorgsam kultiviertes Genre weiter reiten können, das wird sich mit einem Erfolg des LWS 22 zeigen und auch, ob es in Zukunft grundlegendere Überarbeitungen des Spiels geben wird.

Das Potenzial, die großen Blockbuster aus Übersee auch in Zukunft mit dem heimischen Traktor platt zu fahren, hat die Faszination rund um den Landwirtschafts-Simulator aber allemal.

CARLO SIEBENHÜNER



Multimedia

Nicht nur Spiele machen Spaß. Deswegen stellen wir euch hier nützliche Technik-Gadgets, Konsolenzubehör, Bücher & Comics, Filme und Musik vor.



BLU-RAY | Als *Das Dorf der Verdammten* 1995 ins Kino kam, floppte das Remake des gleichnamigen Horrorfilms aus dem Jahr 1960. Schlimmer noch: Der Streifen war 1996 sogar für die Goldene Himbeere in der Kategorie „Schlechteste Neuverfilmung oder Fortsetzung“ nominiert. Obwohl *Das Dorf der Verdammten* nicht gerade zu den großen Filmen von John Carpenter gehört, spielte der Film um die gruseligen Kinder zumindest auf dem Heimkino-Markt etwas Geld ein und besitzt sogar einen gewissen Kult-Faktor. Die 2015 erschienene Blu-ray-Fassung ist mittlerweile sogar vergriffen und wird auf dem Gebrauchtmärkte zu gesalzenen Preisen verkauft. Kein Wunder also, dass Koch Films nun eine neue Fassung im limitierten Steelbook herausbrachten.

Die Bewohner der Kleinstadt Midwich freuen sich eigentlich auf ein Fest, doch eine mysteriöse Macht fällt über sie herein und versetzt sämtliche Menschen und Tiere innerhalb der Stadtgrenze in einen sechsstündigen Schlaf. Der Arzt Dr. Alan Chaffee (Christopher Reeves) stellt anschließend fest, dass ungewöhnlich viele Frauen genau an dem Tag des geheimnisvollen Schlummers geschwängert wurden. Auch seine eigene Ehefrau ist davon betroffen. Alle schwangeren Frauen gebären schließlich am selben Tag und die Kinder weisen alle eine unheimliche Ähnlichkeit auf. Doch damit

John Carpenters Das Dorf der Verdammten

Da die erste Blu-ray-Fassung von *Das Dorf der Verdammten* mittlerweile vergriffen ist, entschlossen sich Koch Films für eine Neuauflage im Steelbook.

nicht genug: Die seltsamen Sprösslinge wachsen unglaublich schnell und verfügen über unmenschliche Kräfte, mit denen sie die Erwachsenen gefügig machen und deren Gedanken lesen. Als die Kinder auch nicht mehr vor Mord zurückschrecken, entschließen sich die Bewohner von Midwich dazu, gegen die Brut vorzugehen, doch die bösen Kuckuckskinder lassen sich das natürlich nicht so einfach gefallen.

Das Dorf der Verdammten ist kein schlechter Film. Die Prämisse der seltsamen Gruselkinder, die eine Kleinstadt in Geiselschaft halten, funktioniert immer noch gut und einige Szenen im Film gehen tatsächlich unter die Haut. Über weite Strecken ist der Streifen jedoch ziemlich öde und dadurch eigentlich auch nie wirklich gruselig. In den guten Momenten merkt man die Handschrift des alten John Carpenter.

So versteht es der Kult-Regisseur beispielsweise, den mysteriösen Schlaf mit gespenstischer Ruhe zu inszenieren. Er verzichtet auf unnötigen Firlefanz, sondern lässt das unheimliche Geschehen für sich sprechen. Auch der grausame Mord an einem der Stadtbewohner ist so hervorragend umgesetzt, dass man als Zuschauer das moralische Dilemma der Charaktere im Film teilt: Das sind zwar nur kleine Kinder, aber sie sind absolut böse und müssten eigentlich beseitigt werden. Diese Momente sind jedoch viel zu selten, denn die meiste Zeit bekommt man dann doch den ausgebrannten 90er-Jahre-Carpenter, der von zahlreichen Flops und Ärger mit dem Studiosystem in Hollywood gezeichnet ist. So

fehlt es dem Film teilweise an Fokus.

Die Story wandert mal hier, mal dorthin und versäumt es dabei, den Figuren Tiefe zu verleihen. Bei *Der Nebel* zeigte Carpenter einst sehr gut, dass er weiß, wie ein Film mehr von einem Ensemble als von klaren Protagonisten getragen werden kann, doch bei *Das Dorf der Verdammten* scheitert er daran.

Der einzige Charakter mit ein wenig Profil ist der von Christopher Reeve gespielte Dr. Alan Chaffee. Reeve wirkt zuweilen jedoch unbeholfen, als habe er keine klaren Regie-Anweisungen für seine Rolle bekommen. Überhaupt wirkt *Das Dorf der Verdammten* wie eine klare Auftragsarbeit, da dem Film die für Carpenter sonst so typische Liebe zum Detail und das Gespür für die Reaktion der Zuschauer fehlen.

So großartig Carpenter in vielen seiner Filme auch kleine Rollen inszenieren konnte, hier gelingt es ihm gar nicht. Selbst der ebenfalls mitspielende Mark Hamill in der Rolle eines Priesters bleibt blass. Besonders schlimm ist die Szene, in der eine Frau von einem der Kuckuckskinder gezwungen wird, ihren Arm in einen Topf mit kochender Suppe zu stecken. Eigentlich soll das unheimlich sein, es ist aber unfreiwillig komisch.

Dennoch ist *Das Dorf der Verdammten* bei Weitem keine Katastrophe wie Carpenters *Ghosts of*

Mars. Der Film plätschert oftmals ein wenig vor sich hin und einige Sachen funktionieren nicht so, wie sie sollten oder man es von den Kult-Filmen Carpenters gewohnt ist. Aber man wird trotzdem immer wieder mit tollen Szenen belohnt, in denen dann doch wieder der einstige Meister-Regisseur durchscheint, der *Halloween*, *Der Nebel* oder *Das Ding* aus einer anderen Welt inszenierte.

Ton- und Bildqualität der Blu-ray sind zumeist sehr gut. Anfangs ist das Bild in wenigen Momenten kurz etwas grieselig, aber allgemein überzeugt der Film mit klaren Bildern und satten Farben. Das Alter merkt man dem Streifen trotzdem deutlich an.

Carpenter produzierte meistens recht günstig. In den 80ern konnte er das gut verstecken, doch in den 90ern wirkten seine Werke dadurch oft wie billige TV-Produktionen. Auch bei *Das Dorf der Verdammten* kommt daher nie Blockbuster-Qualität auf.

Daran kann die Blu-ray natürlich nichts ändern. Dennoch sieht der Film nun besser aus als je zuvor. Etwas enttäuschend sind jedoch die wenigen Extras. Lediglich ein Trailer, ein paar Featurettes und ein kurzes Making-of befinden sich auf der Scheibe. Hier hätte man von einer erneuten Veröffentlichung dann doch mehr erwarten dürfen. Dennoch gehört das Steelbook natürlich in jede Sammlung eines echten Carpenter-Fans.

CHRISTIAN DÖRRE

FAZIT: Der Horrorstreifen gehörte damals schon nicht zu Carpenters Meisterstücken und heutzutage fallen einem noch mehr störende Elemente auf. Dennoch überzeugt die Prämisse weiterhin und einige Szenen tragen dann doch die Handschrift des Kult-Regisseurs. Hardcore-Horrorfilm-Sammler und Carpenter-Fans greifen zu, der Rest schaut lieber nochmal *Das Ding* aus einer anderen Welt.



BLU-RAY | Verfilmungen von Stephen-King-Romanen sind nur selten wirklich überzeugend, dennoch begleiten sie uns nun schon seit etwa 40 Jahren. Da verwundert es auch nicht, dass der 1984 bei der Kritik knallhart durchgefallene Streifen Der Feuerteufel nun erneut auf Blu-ray aufgelegt wird.

Außer von der technischen Seite ist die Neuauflage von Der Feuerteufel durchaus gelungen. Aufgrund des Alters des Films ist das Bild dann und wann schon mal ein wenig grieselig, aber allgemein präsentiert sich die neue Blu-ray gegenüber der vorherigen Auflage stark verbessert. Das

Stephen Kings **Der Feuerteufel**

1984 fiel Mark L. Lesters Der Feuerteufel (basierend auf dem Roman Das Feuerkind von Stephen King) bei den Kritikern gnadenlos durch und auch die Blu-ray-Neuauflage mag 37 Jahre später nicht so recht zu überzeugen

Bild ist schärfer und die Farben etwas knalliger und überhaupt macht der neue 2K-Transfer einen detailreicheren Eindruck. Der Ton kann hier nicht ganz mithalten. Es ist nicht so, dass die Tonspuren schlecht abgemischt sind oder rauschen, aber man merkt hier deutlicher, dass Der Feuerteufel bereits 37 Jahre auf dem Buckel hat. Den Filmgenuss schmälert die etwas dünne Tonspur allerdings auch nicht. Hierfür sorgt eher das Drehbuch.

Genau wie in Stephen Kings Romanvorlage Feuerkind beginnt Der Feuerteufel mit einem Mann und seiner Tochter auf der Flucht. Schnell stellt sich heraus, dass Andrew über telekinetische Kräfte verfügt und dessen Tochter Charlie über Pyrokinese. Charlie hat ihre Fähigkeiten jedoch noch nicht so ganz im Griff und macht sich selbst für etwas verantwortlich, das anscheinend mit ihrer

Mutter passiert ist. Während das Vater-Tochter-Gespann vor dem sogenannten Institut durchs Land flüchtet, erfahren wir in Rückblicken, was die beiden zu ihrer verzweiferten Reise veranlasste, wer hinter dem Institut steckt und wie Andrew und Charlie zu ihren besonderen Kräften kamen. Die Prämisse der Geschichte ist immer noch vielversprechend und wer den Roman von Stephen King gelesen hat, weiß auch, dass die Story nicht nur spannend ist, sondern auch tolle, interessante Charaktere zeichnet. Dem Film von Mark L. Lester (bekannt für Arnies Phantom Kommando) gelingt das jedoch nicht.

Der Anfang von Der Feuerteufel ist noch äußerst vielversprechend. David Keith vermag es, die verzweifelte Getriebenheit von Andrew hervorragend darzustellen, sodass man als Zuschauer sofort in die Flucht

der beiden Protagonisten hineingezogen wird. Nach dem gelungenen ersten Akt zerfällt der Film jedoch immer mehr. Der Mittelteil stolpert etwas ziellos und beinahe langweilig vor sich hin, wodurch einem das an sich toll inszenierte Finale auch leider ziemlich egal ist. Während der Roman sich ausführlich seinen Figuren widmet, wischt der Film kurz drüber und vermag es deshalb nie, die Dramatik der Vorlage einzufangen.

CHRISTIAN DÖRRE

FAZIT: Der Feuerteufel ist nicht so schlecht, wie er damals von einigen Kritikern gemacht wurde, aber weder lässt er viel Spannung aufkommen noch kommt er in irgendeiner Weise an die Romanvorlage heran. Für einen gemütlichen Streaming-Abend ist der Film okay, eine Blu-ray von Der Feuerteufel brauchen aber selbst Sammler und beinhardt King-Fans nicht im Schrank.



BLU-RAY | Es muss ja nicht immer ein schlechtes Zeichen sein, wenn ein Horrorfilm bei einer kleinen Produktionsfirma erscheint, kaum Budget hat und an den wenigen Klopptassen, an denen er startet, floppt. Manchmal isst das aber doch...

The Djinn erzählt die Geschichte des jungen, stummen Dylan (gut gespielt vom 15-jährigen Ezra Dewey), der nach dem Suizid seiner Mutter mit seinem Vater in ein neues Apartment zieht. Dort findet der Bub beim Herumstöbern in der leergeräumten Bude in einem ansonsten fein säuberlich aufgeräumten Wandschrank

The Djinn

Ein stummer Junge, ein böser Geist und ein beengtes Szenario – The Djinn zeigt, dass diese Zutaten noch lange keinen spannenden Film machen.

einen alten Spiegel, einen Kerzenhalter und ein Buch mit Zaubersprüchen. Neugierig wie Kinder nun mal sind, blättert Dylan in dem Schmöker herum und findet bald einen Zauberspruch, der den sehnlichsten Wunsch wahr macht. Und der ist nun mal – falsch geraten – nicht die Wiederauferstehung der Mutter, sondern eine Stimme. Als sein Vater nachts zur Arbeit fährt, schnappt sich Dylan also flugs das Buch, bereitet ein Ritual vor und beschwört damit einen Dämon. Doch wie das nun mal so ist, führt das Schattenwesen nichts Gutes im Sinne und ist alles andere als eine nette Wunschfee. Hätte man sich anhand des Pentagramms auf dem Buch auch denken können. Oder wenn man das Kleingedruckte gelesen hätte, wo vor dem Djinn gewarnt wird.

Wie dem auch sei, was folgt, ist eine knappe Stunde Haunted-House-Horror der herkömmlichen

Sorte. Einziger Schauplatz des ganzen Films ist das kleine Apartment, durch das Dylan taumelt, während um ihn herum gruselige Dinge passieren und er vom wohl unfähigsten Geist der Filmgeschichte verfolgt wird. Der Djinn kriegt keine Tür aufgestemmt, die Dylan zuhält, wird von kleinsten Geräuschen abgelenkt, und selbst, wenn er Dylan mal zu fassen kriegt, kann er ihn nicht festhalten. Inszeniert wird das Ganze mit handelsüblichen Jump Scares, die mal funktionieren und mal völlig in die Hose gehen. Leider macht der Film auch aus der Prämisse mit dem stummen Protagonisten nichts. In letzter Zeit haben es ja einige Horrorfilme vorgemacht, wie gut man auch minutenlange Stille als Vehikel für Spannung nutzen kann, etwa The Quiet Place 1+2 oder Don't Breathe. The Djinn nutzt die Dialogarmut lieber dazu, die Hälfte der Zeit bedrohliche Musik einzuspielen oder seinen

Synth-Soundtrack aus den Boxen zu plärren. Den hat der Film deshalb, weil er aus unerfindlichen Gründen im Jahr 1989 spielt. Zu schlechter letzt hätte man die eine Stunde Geisterhatz auch locker auf zehn Minuten komprimieren können – so sehen wir dem Djinn oder Dylan halt dabei zu, wie sie minutenlang durch die Wohnung laufen, ohne dass auch nur ansatzweise etwas passiert. Aber um nicht nur zu meckern: Die Cinematography ist für das kleine Budget ordentlich und bietet ein paar nette Kamerafahrten.

SASCHA LOHMÜLLER

FAZIT: Für das geringe Budget machen Hauptdarsteller und die optische Umsetzung tatsächlich ganz gut was her. Leider ist das Drehbuch aber extrem langatmig und unlogisch und der namensgebende Djinn ist nicht nur selten dämlich, sondern auch schlicht nicht furchterregend. Hätte wahrscheinlich als Kurzfilm weitaus besser funktioniert.



BLU-RAY | Eraserhead, Twin Peaks, Lost Highway und natürlich Mulholland Drive – David Keith Lynch hat in seiner über 40-jährigen Karriere einen Abdruck auf der cineastischen Landkarte hinterlassen, wie ihn nur wenige Filmschaffende vorweisen können. Das ist bemerkenswert, weil der schrullige Kreative stets sein eigenes Ding durchzieht und Mainstream-Konventionen ihm egal nicht sein könnten. Das verlangt vom Zuschauer Geduld und Offenheit, sich auf die (alb-)traumhaft inszenierten Welten einzulassen. Lynchs filmischer Höhepunkt, da sind sich viele Filmfans einig, ist

Mulholland Drive

Der beste Film der Arthaus-Koryphäe David Lynch kommt neu ins Heimkino – und zwar nach einer aufgehübschten 4K-Abtastung. Das wurde auch Zeit!

der mit Naomi Watts exzellent besetzte Mystery-Thriller Mulholland Drive von 2001. Der zweieinhalbstündige Ritt, der zu seiner (durchaus möglichen) Entschlüsselung mehrfach gesichtet werden sollte, beschreibt oberflächlich die Erlebnisse einer jungen Schauspielerin in Hollywood. Die hilft einer Frau, die offenbar ihr Gedächtnis verloren hat. Dann vollzieht die Handlung nach der Hälfte der Spielzeit einen so irren Twist, dass man als Zuschauer zunächst desorientiert aus der Wäsche guckt: Die beiden Hauptfiguren scheinen plötzlich ganz andere Personen zu sein. Wie kann das denn sein?

Genau dieses brillant und dicht inszenierte Verwirrspiel mit den vielen absonderlichen und überdrehten Figuren macht den Reiz von Mulholland Drive aus. Gewiss, man muss Lust auf die Art von Film haben, die es einem erstmal schwer macht und hohe Aufmerksamkeit

erfordert. Die Belohnung ist ein Film mit vielen Szenen, die man nicht mehr vergessen wird. Für jeden ist etwas dabei: Drama, Erotik, Krimi, schwarzer Humor und auch eine Prise Horror. Und Spielraum für Interpretationen, das einem ganz schwindelig wird. Es ist ein Wunder, dass Mulholland Drive überhaupt in die Kinos kam. Lynch hatte das Ganze eigentlich als Pilotfilm einer Fernsehserie geplant, sich dann aber mit dem Sender ABC überworfen, für das Projekt sah es plötzlich zappenduster aus. Schließlich landete der Film doch noch, und zwar beim französischen Pay-TV-Sender Canal+. Da haben wir alle nochmal Glück gehabt!

Die neue Special Edition von Arthaus setzt auf die 4K-Restauration des US-Edellabels Criterion, die von Lynch persönlich überwacht wurde. Technisch gibt es rein gar nichts zu bekritteln, das neue Master macht schon auf der gewöhnlichen Blu-

ray eine prima Figur. Eine 4K-UHD-Disc ist derzeit nur einer sehr schick aufgemachten, limitierten Box erhältlich, die es direkt im Arthaus-Webshop zu kaufen gibt. Die liefert natürlich ein besonders gut aufgelöstes Bild, dafür werden aber auch etwa 40 Euro fällig. Die normale Blu-ray-Version kostet rund 16 Euro. An Dreingaben gibt es Interview sowie verschiedene Featurettes plus ein schickes Booklet. Augen auf beim Scheibenkauf: Bloß nicht versehentlich die alte Version in den Warenkorb legen!

SIMON FISTRICH

FAZIT: Überfällige, technisch erstklassige Neuauflage eines der wichtigsten Filme der 2000er-Jahre. Mulholland Drive ist wie ein Traum, den man als Zuschauer miterlebt und bei dem es völlig egal ist, dass die gewohnte Erzählordnung hier auf den Kopf gestellt wird. Weil es trotzdem funktioniert. Filmfans, die nicht nur Mainstream-Kino lieben, müssen Mulholland Drive kennen.



BLU-RAY | Kleine Geschichtsstunde, da die Figur des James Brooke hierzulande wahrscheinlich nicht allzu bekannt ist: Der Kriegsveteran Brooke segelte Mitte des 19. Jahrhunderts mit seinem privaten Schoner und ein paar Gefolgsleuten zur Nordküste von Borneo, um dort ein neues Leben zu beginnen. Dem dort herrschenden Sultan von Brunei half er anschließend bei der Niederschlagung eines Aufstandes, bekam als Belohnung ein großes Stück Land und herrschte dort später nach einer Unabhängigkeitserklärung als Quasi-König. Diese reale Begebenheit dien-

Im Herzen des Dschungels

Historischer Abenteuerfilm, bei dem das Abenteuer groß, die Historie aber außerordentlich klein geschrieben wird.

te später dem Dschungelbuch-Autoren Rudyard Kipling als Inspiration für seine Geschichte „Der Mann, der König sein wollte“. Und die wiederum wurde in den 70ern famos mit Sean Connery und Michael Caine in den Hauptrollen verfilmt.

Und damit wären wir auch schon bei der Krux von „Im Herzen des Dschungels“. Denn obgleich sich die oben erwähnte Kipling-Geschichte jede Menge Freiheiten nahm und das Geschehen beispielsweise ins heutige Afghanistan verlegte, ist sie in einigen Punkten näher an der Wahrheit als diese Verfilmung.

Dabei steht tatsächlich diesmal die reale Figur des James Brooke im Mittelpunkt, verkörpert von Jonathan Rhys Myers (Die Tudors). Und auch im Film hilft er mit der „modernen“ Kriegstechnik seines Kriegsschiffes, einen Aufstand zu befrieden und bekommt dafür zum Dank sein eigenes kleines Königreich.

Während Kipling seine Figuren aber tragisch anlegt, ist Brooke hier in diesem Film ein ehrenwerter Held, der erst zum Ende hin in einer ausweglosen Situation zur Waffe greift. Dass er in der Realität aber beispielsweise für seinen äußerst brutalen Kampf gegen lokale Piraten auch in der britischen Heimat Kritik einheimste, oder seine Herrschaft auch mit eher kolonialistischen Mitteln durchsetzte, spart der Film leider aus. Dafür geizt er nicht mit dezent plakativen Gewaltszenen – Prioritäten halt.

Hinzu kommt eine gerade anfangs etwas wirre Erzählstruktur, die nicht zuletzt durch das mitunter etwas seltsame Schauspiel von Rhys Myers noch weiter irritiert. Teilweise blickt der Gute zum Beispiel so entrückt durch die Gegend, als hätte er gerade ganz, ganz schlechtes Dope gekauft. Zudem unterbreitet er uns alle Nase lang in bedeutungs-

schwangeren inneren Monologen seine Gefühlswelt – das ist auf Dauer einfach nur anstrengend und bei weitem nicht so künstlerisch wertvoll, wie sich das Regisseur Michael Haussman wahrscheinlich vorgestellt hat. An Apocalypse Now etwa fühlen wir uns zumindest nicht erinnert. Eher an Hot Shots 2. Überzeugen kann dafür Dominic Monaghan (Der Herr der Ringe, Lost) in der Rolle als Brookes Adjutant Arthur Crookshank und auch die zahlreichen Naturaufnahmen, die in Malaysia und China gedreht wurden, können sich sehen lassen.

SASCHA LOHMÜLLER

FAZIT: Historisch nicht allzu akkurater Abenteuerstreifen, der zudem mit einer etwas verworrenen Erzählstruktur und einem seltsam aufspielenden Hauptdarsteller aufwartet. Immerhin können die Schauwerte überzeugen, denn die Naturaufnahmen aus dem realen Borneo sehen mitunter beeindruckend aus.



GEWINNSPIEL

Wir verlosen passend zum Heimkino-Start drei limitierte Steelbooks von Killer's Bodyguard 2.

Sendet eine E-Mail mit dem Betreff „Killer's Bodyguard 2“ an playuefn-redaktion@compu-tec.de. Die Gewinner werden per Zufall ausgelost. Einsendeschluss ist Montag, der 31. Januar 2022.

Teilnahmeberechtigt sind alle play⁵-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Compu-tec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausbezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der play⁵ abgedruckt werden können.

Killer's Bodyguard 2

Das ungleiche Duo aus Killer und Bodyguard muss sich erneut zusammentun, um nicht weniger als die Welt zu retten.

BLU-RAY | 2017 gelang Regisseur Patrick Hughes (Expendables 3) mit Killer's Bodyguard ein echter Überraschungs-Hit, was wohl vor allem am klamaukigen Zusammenspiel der beiden Hauptdarsteller Samuel L. Jackson und Ryan Reynolds gelegen hat.

Auch in Teil 2 kehrt das ungleiche Duo natürlich zurück. Bodyguard Michael Bryce (Reynolds) hat mittlerweile seinen Job verloren und wird in seinen Albträumen von Killer-Sidekick Darius Kincaid (Jackson) terrorisiert. Plötzlich taucht jedoch dessen Frau Sonia (Salma Hayek) auf, die um Hilfe bittet, da ihr Mann von anderen Gangstern gefangen genommen wurde. Einen zweiten, etwas konfuse Subplot um den Interpol-Agenten O'Neill (Frank Grillo) und den Terroristen Papadopoulos (Antonio Banderas) gibt es ebenfalls noch, aber wie schon im Vorgänger ist die Story eh nur Mittel zum Zweck. Im Fokus stehen Action-Sze-

nen und vor allem die flotten Sprüche der Hauptdarsteller. Und hier bietet Killer's Bodyguard im Grunde einfach mehr vom Selben. Es fallen Machosprüche, es wird geflücht (nicht zuletzt von Neuzugang Hayek), es fliegen die Kugeln und es wird auch mal wirklich albern. Logik und Kohärenz werden dabei absichtlich auf der Strecke gelassen – Bodyguard-Lizenzen und -Award-Shows? Na klar. Zudem dreht sich eine zentrale Frage des Films darum, warum Sonia und Darius Probleme haben, ein Kind zu kriegen. Zur Einordnung: Jackson ist 72 und Hayek 54. Wir hätten da so eine Ahnung.

Ansonsten reiht sich eine routinierte, oftmals reichlich blutige Action-Szene an die nächste, von denen keine schlecht inszeniert ist, aber eben auch nicht spektakulär. Der im ersten Teil noch recht charmante Buddy-Cop-Humor weicht aber im Laufe des Films immer mehr schimpfwortgetränktem Geschrei

oder diversen zu Tode gerittenen Running Gags.

Nichtdestotrotz werden gerade die vielen Stars – auch Morgan Freeman taucht in einer Nebenrolle auf – sicher den ein oder anderen Zuschauer anlocken, der dann wahrscheinlich auch ordentlich unterhalten wird – nicht mehr und nicht weniger. Schön ist zudem, dass kein Vorwissen von Teil 1 vorausgesetzt wird, denn eine kleine Rückschau am Anfang des Films bringt alle Zuschauer auf den gleichen Stand.

CHRISTIAN FUSSY & SASCHA LOHMÜLLER

FAZIT: Schale Witze und erstaunlich konservative Action sorgen dafür, dass der zweite Teil des ungleichen Action-Duos sicherlich nicht als Blockbuster in die Filmgeschichte eingehen wird. Für einen gemütlichen Streaming- oder Blu-ray-Abend, bei dem man auch mal das Hirn ausschalten kann, ist Killer's Bodyguard 2 aber allemal geeignet. Man sollte halt nicht zu viel erwarten.



BLU-RAY | Die Arthus-Sage und damit verbundene Geschichten dienen ja schon des Öfteren als Vorlage für Kinofilme. Zuletzt etwa in recht eigensinniger Form für Guy Ritchies Mittelalter-Gangsterfilm. Oder im Disney-Klassiker Die Hexe und der Zauberer. Und dann natürlich in der besten Verfilmung von allen: mit Kosnüssen, Gebüsch, der schwarzen Bestie von Aa und trojanischen Hasen. Sir Gawain, einer der Ritter der Tafelrunde, fand in letzterer ein unruhliches Ende als Opfer des Killerkarnickels, in The Green Knight hingegen ist er der Protagonist.

The Green Knight

Künstlerisch wertvolle, aber sehr eigenwillig inszenierte Adaption eines Teils der Arthus-Sage – kann man mögen, muss man aber nicht.

Der Film des US-Regisseurs David Lowery ist eine Adaption der mittelalterlichen Romanze „Sir Gawain and the Green Knight“, nimmt sich dabei aber einige deutliche Freiheiten und inszeniert die Story auch weitaus düsterer. Der junge Edelmann Gawain (Dev Patel, Slumdog Millionaire), Neffe des König Arthus und Tochter der Zauberin Morgan Le Fay, wünscht sich nichts sehnlicher, als auch ein angesehener Ritter der Tafelrunde zu sein, verbringt seine Zeit aber meist nur damit, herumzuhören und sich die Hücke vollzusaugen. Bei einem Weihnachtsbankett in Camelot betritt plötzlich der hünenhafte Grüne Ritter, halb Mensch, halb Baum, den Saal. Er fordert die versammelten Ritter heraus, einen Schlag gegen ihn zu führen – wird er getroffen, überreicht er dem Herausforderer seine Axt. Einzige Bedingung: Überlebt er selbst das Duell, darf er genau ein Jahr

später denselben Schlag gegen seinen Herausforderer ausführen. Gawain sieht seine Chance auf Ruhm gekommen und köpft den sich nicht wehrenden Ritter. Der jedoch steht einfach wieder auf und entfernt sich lachend. Ein Jahr später macht sich Gawain auf zur Grünen Kapelle, um seine Schuld zu begleichen. Doch auf dem Weg dorthin werden sein Mut, seine Ehre, seine Tugendhaftigkeit und seine Ehrlichkeit auf die Prüfung gestellt...

The Green Knight ist ein Film, auf den man sich definitiv einlassen muss. Man merkt der Inszenierung an, dass hier eine mittelalterliche Erzählung zugrunde liegt: Die Dialoge werden mit einer gewissen Theatralik geführt, Szenenübergänge werden mit altertümlichen Schrifttafeln angekündigt. Schön auch, dass das Mittelalter hier nicht romantisiert wird, was aufgrund der Vorlage durchaus nahegelegen hätte. Das

Gegenteil ist der Fall: Die Welt in The Green Knight ist dreckig, düster und voller Horrorgestalten. Leider übertreibt es der Film ein wenig bei der Symbolik, denn manch eine Szene ist vor lauter Surrealismus kaum noch verständlich. Und auch die in der Vorlage als Motiv vorangetragene Moral – die Reise Gawains ist im Grunde die Selbstfindung eines unreifen Jungspundes hin zum edlen Ritter – wird dadurch ein wenig verwässert, wenn nicht gar verfälscht. Als Kunstfilm top, als tatsächliche Umsetzung der eigentlichen Sage aber viel zu verkopft. **SASCHA LOHMÜLLER**

FAZIT: Ein guter Film, so man sich denn auf die sehr künstlerische, surreale Vision des Regisseurs einlassen kann und will. Die Inszenierung selbst mit seinen mittelalterlichen Kulissen ist sehr gelungen, leider geht die Moralfage der literarischen Vorlage aber im Wust der Symbolik etwas unter.

Die nächste Ausgabe bekommt ihr ab dem 02. Februar 2022 beim Zeitschriftenhändler!

Vorschau



Horizon: Forbidden West

Im Februar ist es soweit: Aloy kehrt zurück. Wir rechnen mit einer Info-Welle im Januar – oder einer Anspielmöglichkeit.

Vorschau



Dying Light 2

Letzte Infos vor dem Test zur Zombie-Hatz

Test



FF14: Endwalker

Wir haben das neue Add-on ausführlich getestet!

Themen der nächsten Ausgabe ohne Gewähr – aber das eine oder andere Gewehr werden wir im Heft haben!

Mini-Quiz des Monats

Die Auflösung findet ihr unten auf dieser Seite.

1



Zu welchem Stamm gehört Aloy, die Protagonistin von Horizon?

- a) Nora
- b) Sara
- c) Mari

2



Wie heißt der Hauptcharakter in Dying Light 2: Stay Human?

- a) Aiden Pearce
- b) Aiden Caldwell
- c) Jebediah McBong

3



Wie heißt die Spielwelt von FF4, eine Region des Planeten Hydaelyn?

- a) Vana'diel
- b) Eorzea
- c) Spira

IMPRESSUM

COMPUTEC

marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD GROUP AG
Verleger Jörg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: playfuenf-redaktion@computec.de
www.playfuenf.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleitung (V.i.S.d.P.) Sascha Lohmüller, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maci Naem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilheim

Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Lenard Fink, Rebecca Hermann, Monika Himmelsbach, Jonas Höger, Dina Manewich, Benedikt Plass-Fleckenkämper, Niklas Poelen, Philipp Sattler, Marc Schmidt, Dominik Zwillingmann

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Bildnachweis 123RF.com
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
DVD Thomas Dziewezek

www.pcgames.de // www.playfuenf.de

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Managing Editor Online Lukas Schmid

Redaktion David Martin, Maik Koch
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)

Entwicklung Markus Wolny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah

Webdesign Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil: Bernhard Nussler, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nussler@computec.de

Produktmanagement Aykut Anik

E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Frank Stöwer, Andreas Szedlak

Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroer.de, kontakt@stroer.de

Anzeigenabwicklung Franziska Behme, anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 34 (01/2021)

Abonnement – http://playfuenf.de/abo
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Inland: € 72,- / Österreich: € 80,- / Ausland: € 84,-
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1865-9543

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1,
20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de

Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8,
H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heine, Anschrift siehe oben.

Einreichungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in play⁵ veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland: 4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-KOMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAYS, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary: APA, EVA, GYEREKÉLEK, INSTYLE, JOY, JOY-NAPOK, RUNNER'S WORLD, SHOPPIEG

Hier gibt's was auf die Ohren!

**DIREKT VON DER REDAKTION.
AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND
MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!**

Maci
Naeem Cheema

Lukas
Schmid

Johannes
Gehrling

Christian
Dörre

Christian
Fußy

Tanja
Barth



Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folge jeden Freitagnachmittag



Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folge jeden Mittwoch um 15 Uhr



Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folge jeden zweiten Montag



Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folge jeden zweiten Mittwoch



Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folge jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.



Himmlich gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans



N-ZONE bequem online bestellen oder abonnieren unter:

shop.n-zone.de